¡VIEJUNO!

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

retro* GAMER™

Nº 38

AMSTRAD | SINCLAIR | COMMODORE | MSX | ATARI | SEGA | NINTENDO | NEO GEO | RECREATIVAS



MARIO: DIVERSIÓN EN BUENA COMPAÑÍA

SU LEGADO MULTIJUGADOR, DESDE MARIO KART HASTA MARIO PARTY SUPERSTARS

CLIVE SINCLAIR: CON ÉL EMPEZÓ TODO

LA HISTORIA DEL GENIO QUE INTRODUJO LA INFORMÁTICA EN LOS HOGARES

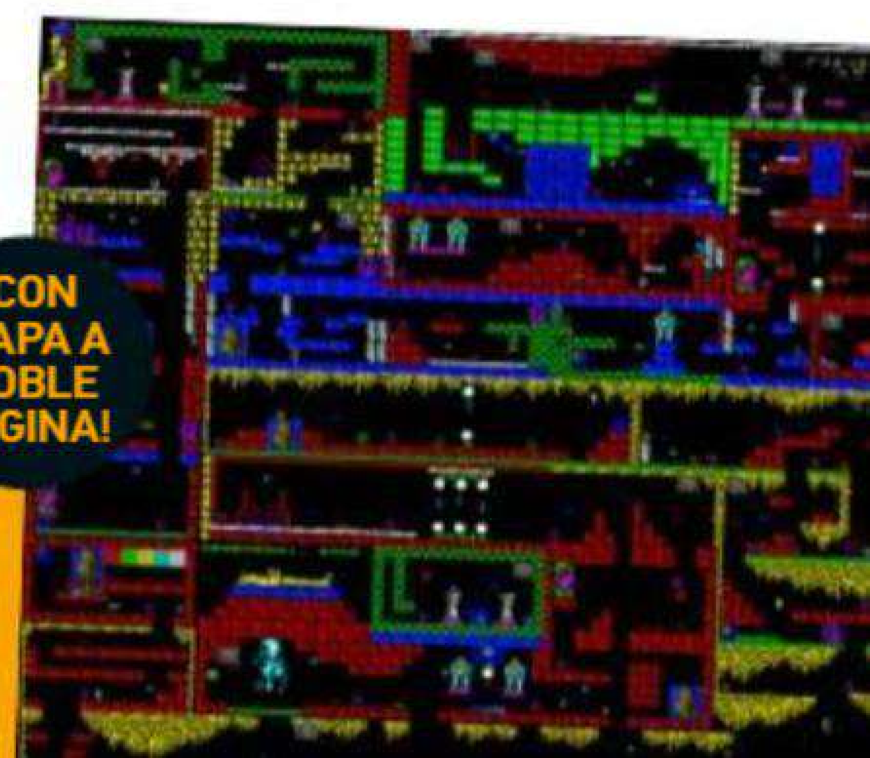


GTA III

20 AÑOS DEL JUEGO QUE REVOLUCIONÓ LAS AVENTURAS 3D

ADEMÁS

MAUI MALLARD
THEME PARK
FIRST SAMURAI
NODES OF YESOD
DOUBLE DRAGON II
GHOSTHUNTER
DIZZY
NIHON FALCOM
YAKUZA



¡CON MAPA A DOBLE PÁGINA!

¿DIVERSIÓN CON UN PCW?

LA MÁQUINA DE AMSTRAD NO SOLO SERVÍA PARA TRABAJAR

25 AÑOS DE NINTENDO 64

SU HISTORIA, SUS MEJORES JUEGOS Y QUÉ ESCONDÍA BAJO SU CARCASA

BART VS THE SPACE MUTANTS

CÓMO SE GESTÓ EL DEBUT DE LOS SIMPSON EN CONSOLAS

ABU SIMBEL PROFANATION

LA HISTORIA DEL CLÁSICO DE DINAMIC

THE DEFINITIVE EDITION



YA DISPONIBLE



PS5 | PS4 XBOX SERIES X|S XBOX ONE PC



Rockstar Games, Inc. © 2001–2021. Rockstar Games, Grand Theft Auto, Grand Theft Auto: The Trilogy – The Definitive Edition, Grand Theft Auto III, Grand Theft Auto: Vice City, Grand Theft Auto: San Andreas y la R son marcas/logos/copyrights de Take-Two Interactive. ©2021 Sony Interactive Entertainment LLC. "PlayStation Family Mark", "PlayStation", "PS5 Logo", "PS4 logo", "PlayStation Shapes Logo" and "Play Has No Limits" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. El resto de marcas y marcas comerciales pertenecen a sus respectivos titulares. Todos los derechos reservados.

SUMARIO



>> Retro Gamer 38 ¡Gracias por todo, Sir Clive!

RETRORADAR

4 **Retro Golden Age:** Clasicazos Made in Spain.

6 **Libros:** Diversión sin pilas.

7 **Vuelve La Pulga:** Todos a saltar

8 **Alhambra Tales:** Por fin se hará realidad

LA HISTORIA DE

10 **Grand Theft Auto III**

36 **Yakuza**

42 **Bart Vs The S. Mutants**

62 **Double Dragon II**

82 **Theme Park**

88 **Maui Mallard**

96 **Nodes Of Yesod**

118 **Dizzy**

124 **First Samurai**

128 **Ghosthunter**

138 **Future Cop LAPD**

REPORTAJES

20 **Nintendo 64:** Sus mejores juegos, cómo se creó

30 **Sir Clive Sinclair:** El genio se ha ido, su legado es eterno

46 **Diversión para todos:** Mario y el multijugador

56 **PCW:** Los mejores juegos del ordenador más serio

68 **Nihon Falcom:** Viva el JRPG

74 **Abu Simbel Profanation:** ¿Te lo acabaste a pelo?

102 **Perestroika:** La rana que surgió del frío soviético

108 **Steve Golson:** El padre de Ms Pac-Man y otros clásicos

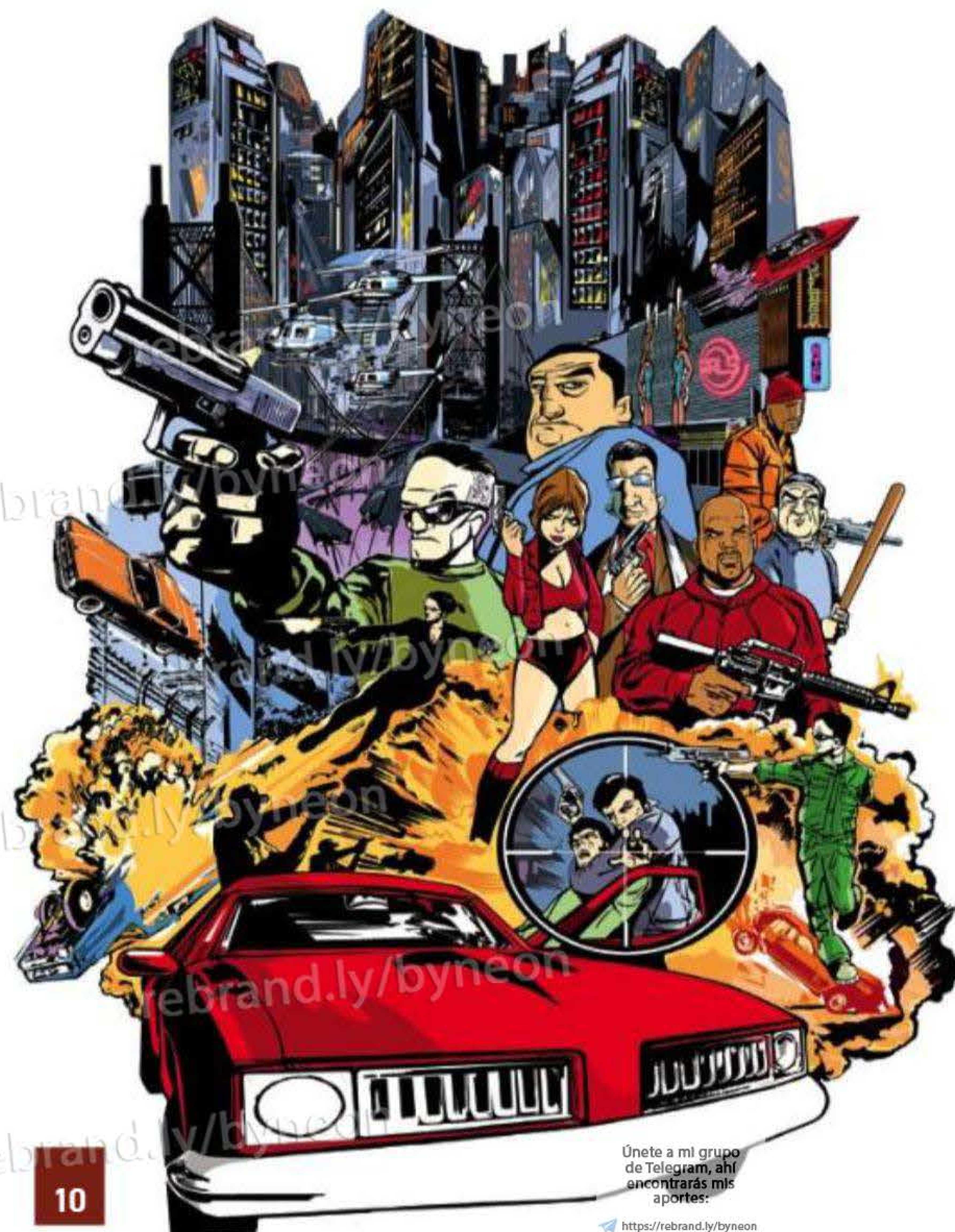
114 **Strictly Limited:** ¡Larga vida al formato físico!

132 **DMA y la N64:** ¿Los pioneros del sandbox?

142 **Mega-CD:** Guía de compras

PANTALLA FINAL

146 **Real Bout Fatal Fury 2**



Únete a mi grupo de Telegram, ahí encontrarás mis aportes:

https://rebrand.ly/byneon

Escanea el código QR:



10

GRAND THEFT AUTO III

Se cumplen 20 años de la revolucionaria aventura criminal de Rockstar Games. Repasamos su historia, sus personajes y los spin-offs que inspiró.



82

Theme Park

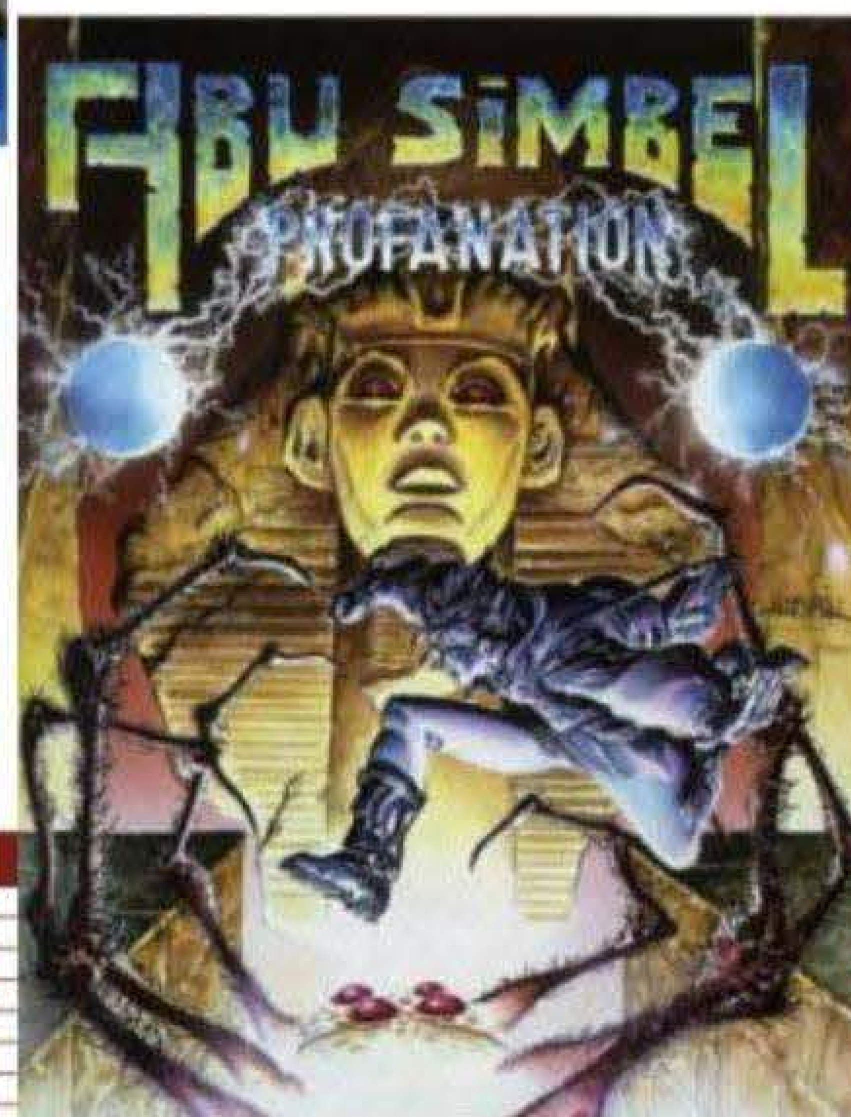
El germen de muchos empresarios amantes de la sal



36

Yakuza

El heredero espiritual de Shenmue te hizo conocer Kamurocho mejor que tu propio barrio.



74

Abu Simbel Profanation

Nos ponemos ochenteros y, además de contaros la historia del clásico de Dinamic, ¡incluimos el mapa a doble página!

retro radar

■ LOS VIDEOJUEGOS CLÁSICOS SIGUEN VIGENTES





RETRO GOLDEN AGE: LOS CLÁSICOS VUELVEN A CASA

ZEROUNO GAMES PREPARA UN AUTÉNTICO BOMBAZO PARA 2022: LEYENDAS MADE IN SPAIN PARA NINTENDO SWITCH Y STEAM

Llevamos décadas comprando recopilatorios de clásicos japoneses, sin dejar de preguntarnos por qué no podíamos hacer lo mismo con las joyas del software español con las que crecimos. En Zerouno Games pensaron lo mismo, así que llevan todo el año cocinando un banquete de nostalgia y píxeles al que podremos hincar el diente a partir de marzo de 2022.

Retro Golden Age recuperará auténticos clásicos Made in Spain, con los que podrás revivir la experiencia original a través de Nintendo Switch y Steam, o disfrutar de nuevas ventajas a través de la opción "2022 Experience", que incluirá guardado de partida y la opción de rebobinar la acción hasta cinco minutos.

RGA arrancará con tres títulos, que reflejan su intención de recuperar el pasado y apoyar lanzamientos recientes para sistemas clásicos. *La Abadía del Crimen*, comercializado por Opera Soft en 1987, no necesita presentación. La obra maestra de Paco Menéndez y Juan Delcán, para muchos el mejor videojuego jamás hecho en España, es una monumental aventura isométrica inspirada en *El Nombre de la Rosa*.

También de Opera Soft era el no menos recordado *Livingstone Supongo*, una aventura plataformesca creada por José Antonio Morales y Carlos Díaz de Castro, que nos enamoró en su día con sus gráficos e hizo llorar a más de uno con su exigente dificultad.

El tercer lanzamiento de Retro Golden Age es uno de los mejores juegos producidos para Amstrad CPC de los últimos tiempos. *Operation Alexandra* es una aventura de acción en la que exploraremos una antigua base nazi ubicada en el Círculo Polar Ártico. Una maravilla creada para Amstrad CPC en 2018 por JGNavarro, Azicuetano y McKlain bajo el sello 4MHz.

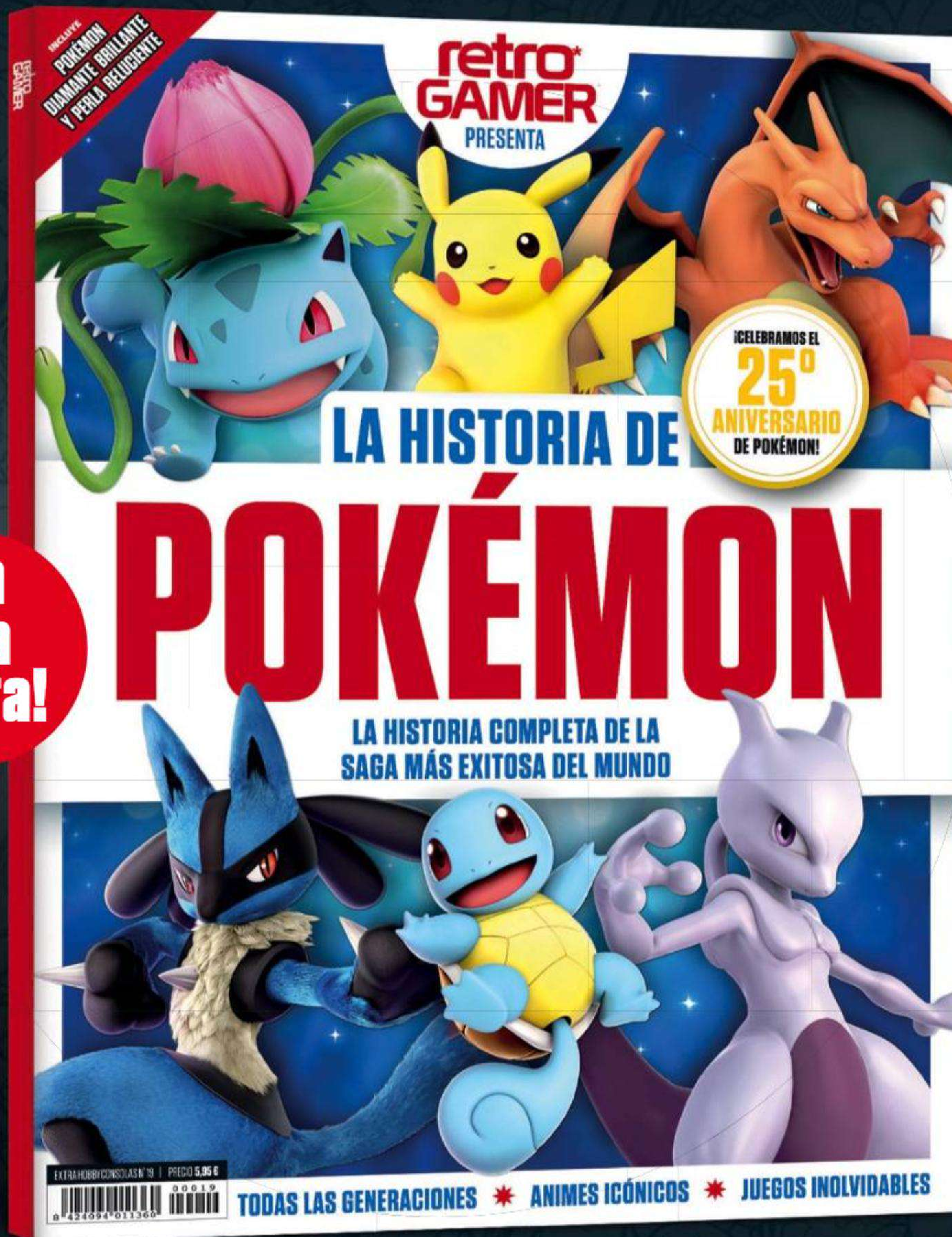
Cada juego tendrá un precio de 5,99€, aunque también se podrán adquirir los tres reunidos en el Volumen 1 de RGA por solo 14,99€. Y ojo, porque tienen intención de sumar más títulos al catálogo, como *Goody*, *Sol Negro* y joyas recientes como *Baba's Palace*, *Profanation 2* y *El Tesoro Perdido de Cuauthémoc*. ✱





TODO LO QUE DEBES SABER SOBRE POKÉMON

¡Hazte con todos!



¡Ya a la venta!

YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO MÁS CERCANO Y EN VERSIÓN DIGITAL

zinio

K+ KIOSKO Y MÁS

Y en store.axelspringer.es



LITERATURA RETRO PARA REMATAR EL AÑO

NUEVOS LANZAMIENTOS EDITORIALES PARA AMANTES DE LOS CLÁSICOS.

Empezamos a lo grande con *Ask Iwata*, un merecido homenaje al añorado Satoru Iwata, el genio de HAL Laboratory que acabó presidiendo Nintendo, desde 2012 hasta su fallecimiento en 2015. Editado por Planeta Cómic, el libro recopila las reflexiones que Iwata publicó en *Hobo Nikkan Itoi Shinbun*, junto a algunas de las entrevistas que realizó a colegas de profesión, incluyendo Shigeru Miyamoto, desde su sección "Ask Iwata" de la web de Nintendo.

Press Reset también atesora un montón de entrevistas, pero con un tono muy diferente que refleja el lado más oscuro de la industria del videojuego. Jason Schreier, el autor de *Sangre, sudor y píxeles*, nos narra ahora la caída de algunos de los estudios más celebres de la última década, a través de los testimonios de antiguos trabajadores. El crunch, los dramas corporativos, los jefes tóxicos y, en general, las miserias del sector van desfilando en este revelador libro editado por Héroes de Papel.

Y de los problemas actuales pasamos al legado de Sir Clive Sinclair, tristemente fallecido hace unos días. Dolmen Editorial acaba de editar el segundo volumen de *ZX Spectrum: Un recorrido visual*, en el que Juan Antonio Fernández Moreno vuelve a sumergirnos en la era dorada del "gomas", y también en su presente, con un apartado dedicado al ZX Spectrum Next. Incluye un prólogo de Mark R. Jones y la participación de Alberto J. González (McAlby), Juan Carlos Caballero "Adonías" y entrevistas a Carlos Abril y Marco Antonio del Campo.

Tras publicar *El legado de 3dfx*, Martín Gamero prosigue su concienzudo repaso a las tarjetas gráficas de PC en un nuevo libro, *El legado de las olvidadas*, dedicado a compañías pioneras en el campo de las 3D, como S3, Imagination Technology o Matrox. Algunas fracasaron pero otras acabaron reinventándose y siguen en activo hoy en día. Una historia apasionante que bien merece nuestro apoyo a través de la campaña de crowdfunding que Martín ha lanzado en Kickstarter para poder hacerlo realidad. Tenéis más información en kentinelstudios.com.

Y rematamos con un nuevo lanzamiento editorial de los colosos de Hardcore Gaming 101. *The Guide to Beat-em-Ups: Vol 1* recoge los mayores mitos del género brawler, desde los fundacionales *Renegade* y *Double Dragon*, pasando por *Final Fight*, *Cadillacs and Dinosaurs* y *Streets of Rage*. Está en inglés, pero podréis adquirirlo a través de Amazon España. ★

¡LA MÍTICA PULGA HA REGRESADO!

IKIGAI PLAY Y PACO SUÁREZ ACTUALIZAN EL CLÁSICO EN THE FLEA EVOLUTION: BUGABOO





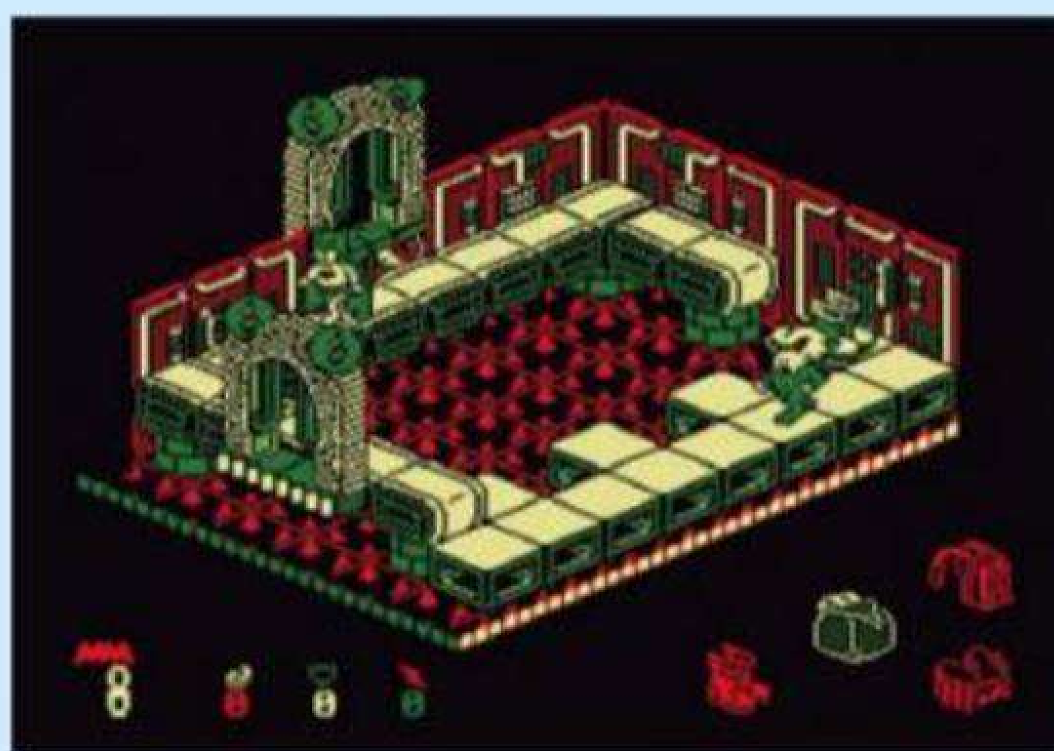
La Pulga fue el primer videojuego doméstico creado en España (el primero, a secas, fue *Destroyer*, la recreativa de CIDELSA de 1980), un hito creado por una pareja de Pacos, Paco Suárez y Paco Portalo, que debutó en el lejano 1983 en ZX Spectrum de la mano de Indescomp, conquistando incluso el mercado británico, donde fue distribuido por Quicksilva bajo el título *Bugaboo (La Pulga)*. 38 años después, la reina del salto parabólico regresa para protagonizar *The Flea Evolution: Bugaboo*, una producción de Ikigai Play en la que ha participado el mismísimo Paco Suárez, tanto en la programación como en el concepto del nuevo juego, que actualiza la mecánica del original, aportando nuevos escenarios, enemigos y un evidente salto gráfico. De nuevo, tendremos que recurrir al salto para escapar con vida de 16 desafiantes niveles, pero ahora veremos a la protagonista bucear, utilizar objetos y mucho más. *The Flea Evolution: Bugaboo* ya está disponible en Android, Steam (PC, Mac y Linux), y en enero llegará a Nintendo Switch. ¡A saltar! *

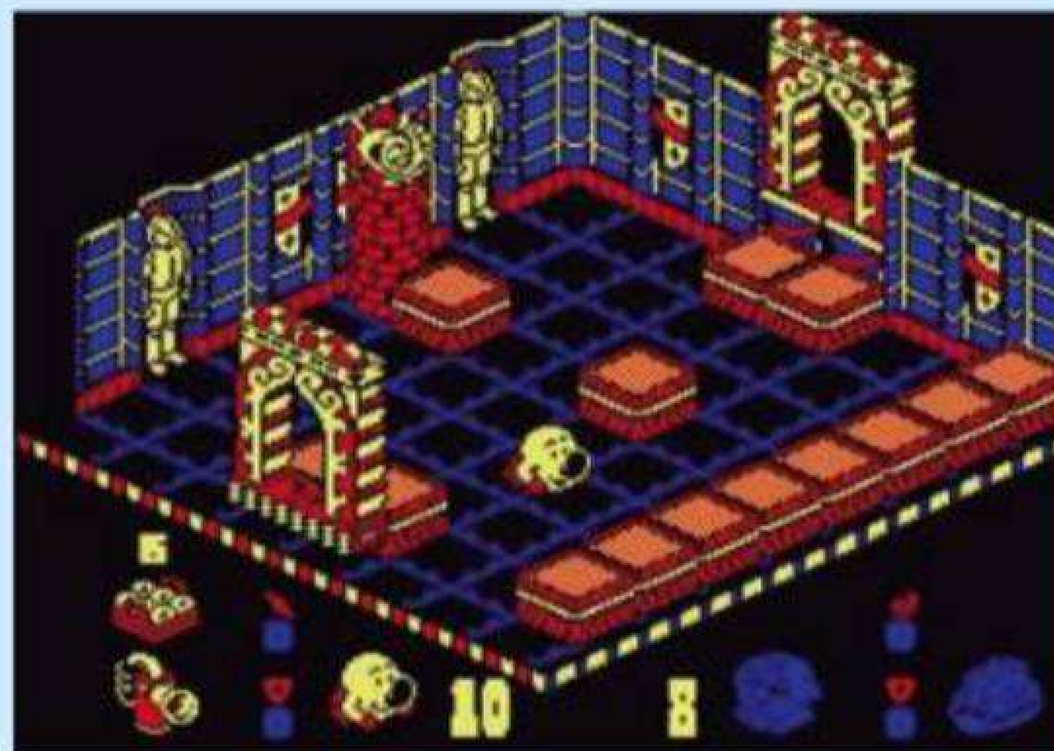
FALLECE BERNIE DRUMMOND

EL CO-CREADOR DE JOYAS COMO MATCH DAY II, BATMAN Y HEAD OVER HEELS

Unos días antes de cerrar la edición de *Retro Gamer* nos llegó la noticia del fallecimiento del legendario Bernie Drummond, el grafista que creó, junto al programador Jon Ritman, dos de las mayores obras maestras de la historia de los 8 bits: *Batman* y *Head Over Heels*. Este dúo de genios también fue responsable del memorable *Match Day II*, por no mencionar el no menos genial *Monster Max* de Game Boy, una aventura isométrica (como no) que llegó a fascinar al mismísimo Shigeru Miyamoto, hasta el punto de que estuvo a punto de convertirse en un juego más de Mario, una oferta que Ritman rechazó en su momento y de la que no ha dejado de arrepentirse. Bernie Drummond, además, fue el responsable de los gráficos del encantador *Super-Hero* de Codemasters. Descanse en paz, maestro. Y muchas gracias por regalarnos el Batman más adorable de todos los tiempos. *









retroradar

■ LOS VIDEOJUEGOS CLÁSICOS SIGUEN VIGENTES

ALHAMBRA TALES 34 AÑOS DESPUÉS

EL DESARROLLO ESTÁ MUY AVANZADO Y SERÁ PUBLICADO PARA ZX SPECTRUM Y AMSTRAD CPC.





Aunque ya lleva unos años en desarrollo y hacía tiempo que teníamos noticias sobre él, *Alhambra Tales* mostró sus avances para CPC en la última edición de la feria Amstrad Eterno, y para ZX Spectrum en la quinta edición de la Run ZX (celebrada el 30 de octubre, casualmente, en la ciudad de Granada). Su autor, el ex grafista de Dinamic Raúl Ortega, está dedicado en cuerpo y alma a un proyecto que se inició en 1988 (justo tras finalizar la versión para de PC de *Freddy Hardest*) y que, lamentablemente, fue cancelado a pesar de que ya contaba con una brutal ilustración de portada del añorado Alfonso Azpiri. En 2022 tendremos ocasión de ver el resultado final.

Ambientado en la monumental Alhambra de Granada, *Alhambra Tales* es una aventura de acción al más puro estilo Dinamic, ya que muchos elementos serán reconocidos rápidamente por los fans de la compañía madrileña. El propio Raúl se está encargando de la programación, los gráficos y la música, lo que nos da una muestra de lo importante que es este proyecto para él.

La demo jugable que se mostró en Amstrad Eterno se convirtió en una de las mayores atracciones del evento, con comentarios positivos por parte de todas las personas que pudieron probarlo. Lo mejor es que todo parece indicar que por fin estará disponible el próximo año. *







ARCTIC MOVES EN AMSTRAD

DE ESTA FORMA, EL CPC SERÁ EL ÚNICO SISTEMA CON LA SAGA AL COMPLETO.

La quinta edición de la feria Amstrad Eterno, celebrada el pasado 25 de septiembre, trajo muchas sorpresas. Durante la charla que dio el grupo homebrew Retrobytes Productions sobre cómo fue el desarrollo de su último éxito para Amstrad CPC, *Space Moves*, se presentó lo que será su próximo videojuego para el ordenador de Alan Sugar. Con un tráiler de apenas unos segundos en los que se mostró la intro, los asistentes se sorprendieron gratamente al ver que se trataba de un demake de *Arctic Moves*, el último juego oficial de la saga *Moves*, iniciada por Víctor Ruiz con *Army Moves* (Dinamic, 1986) y continuada con *Navy Moves* (Dinamic, 1988), el cual es considerado uno de los mejores juegos de CPC. Así, el clásico de Dinamic Multimedia, publicado originalmente para PC en 1995, se adaptará a las características del Amstrad CPC y hará uso del colorido modo 0 para hacerlo lo más parecido al original. El equipo encargado de hacer que la saga *Moves* al completo esté disponible en Amstrad está formado por los programadores Toni Ramírez y Fran Gallego, el grafista Juan Esteban y el músico José Antonio Martín. Sin duda, este auténtico dream team nos traerá una de las joyas del próximo año 2022 para CPC. Además, según nos informa el grupo, incluirá alguna novedad respecto al clásico de Luis Mariano García y compañía. *

¡VIEJUNO!

SÚPER OFERTA DE SUSCRIPCIÓN



4 NÚMEROS
(1 año de edición en papel+ edición digital)

~~27,80€~~

20€

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales: En ozio.axelspringer.es/retrogamer
Por teléfono **91 514 06 00** / Por email: **suscripcion@axelspringer.es**

OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE DICIEMBRE DE 2020. Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de Retrogamer en Kiosko y Mas. Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos de regalo pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si así fuera, nos pondríamos en contacto contigo para cambiar la elección de oferta. En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de protección de datos personales, te informamos de que tus datos formarán parte de un fichero propiedad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. en la dirección C/ Santiago de Compostela 94, 28035, Madrid. No se aceptan suscripciones fuera del territorio español. Axel Springer España se reserva el derecho a modificar esta oferta sin previo aviso.

VEINTE AÑOS DEL GRAN MONUMENTO DE ROCKSTAR A LA LIBERTAD

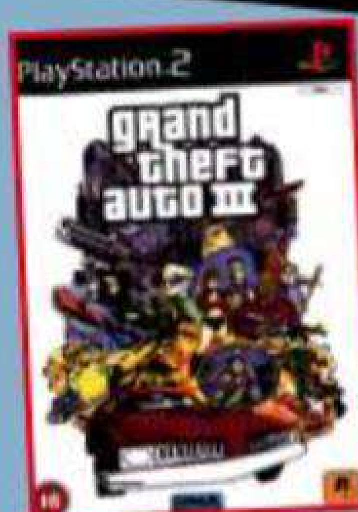
Grand Theft Auto III

Hay pocos lugares en el mundo que ilustren mejor el concepto de la libertad que Nueva York, una ciudad cuyo monumento más icónico no es otro que la Estatua de la Libertad. No podía ser en otro sitio donde se ambientara la aventura que revolucionaría la industria del videojuego.

Hace justo veinte años, en octubre de 2001, salió a la calle *Grand Theft Auto III*, un juego tremendamente iconoclasta que inventó una nueva forma de disfrutar del ocio interactivo y que, junto con sus dos continuaciones (*GTA: Vice City* y *GTA: San Andreas*), aupó a Rockstar a los altares del sector. Sin él, los llamados juegos de mundo abierto no serían hoy como son, y tampoco se habría producido un fenómeno como el de *GTA V*, un juego que, gracias a su ilimitada vertiente online, sigue creciendo ocho años después de su lanzamiento y va ya por los 155 millones de unidades vendidas... a la espera de que salga la versión de PS5 y Xbox Series X-S.

En realidad, como indica la numeración, la saga existía ya desde antes, desde finales de los 90, ya que, entre 1997 y 1999, se habían lanzado ya dos entregas y dos expansiones, principalmente para PlayStation y PC. En ellas, ya estaba el germen de libertad y criminalidad de la serie, aunque, curiosamente, la idea original era hacer un juego de policías y ladrones llamado *Race 'N' Chase*, en el que encarnaríamos a las fuerzas del orden. Pero, a la hora de catar el primer prototipo, los testers empezaron a hacer el cafre por la ciudad y no se tardó en llegar a la obvia conclusión de que era mucho más divertido ser el malo de la película. Había nacido *Grand Theft Auto*, una denominación alusiva al nombre que recibe en Estados Unidos el delito de robar coches, que era la mecánica central de aquel juego.

Desarrollado por un equipo con solera como DMA Design, afamado por la saga *Lemmings*, aquel juego generó furor y polémica a partes iguales, principalmente en Reino Unido, tierra natal del estudio. La aventura no era para tirar cohetes, ya que estaba muy constreñida por una perspectiva cenital y unos gráficos antediluvianos, en una época en que en ▶



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** ROCKSTAR GAMES
» **DESARROLL.:** DMA DESIGN
» **LANZAMIENTO:** 2001
» **PLATAFORMAS:** PLAYSTATION 2, XBOX Y PC
» **GÉNERO:** AVENTURA DE MUNDO ABIERTO

TEXTO DE RAFAEL AZNAR

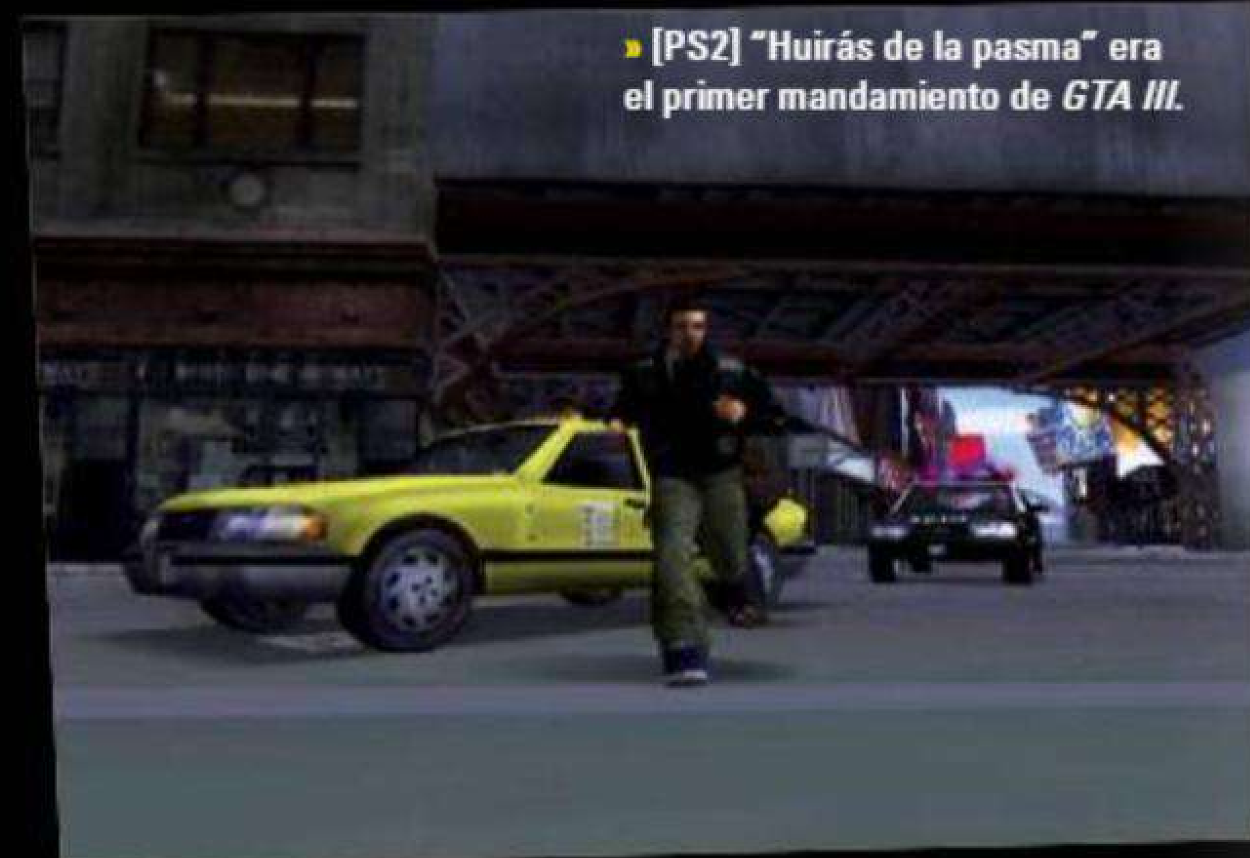


▶ la primera PlayStation se habían visto ya locuras tridimensionales como *Tomb Raider* o *Crash Bandicoot*. De hecho, la prensa de la época le dio más palos que a una estera. Pero, indudablemente, el grado de violencia que desplegaba, a imagen y semejanza de *Carmageddon* o *Mortal Kombat*, lo hacía muy llamativo.

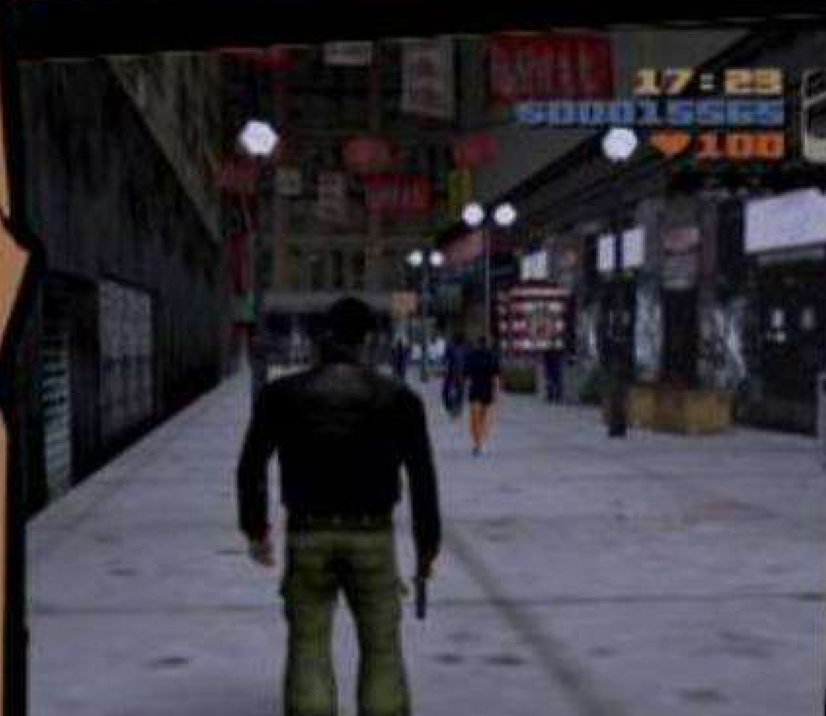
En el impasse entre las dos primeras entregas de la saga, hubo algunos movimientos empresariales que serían determinantes a posteriori. Por un lado, en 1998, Take-Two Interactive adquirió, a razón de 14,2 millones de dólares, el sello BMG Interactive, entre cuyas propiedades intelectuales estaba *Grand Theft Auto*, y creó Rockstar Games, que tendría su sede en Nueva York. Al año siguiente, se hizo también con el control de DMA Design, de donde se acabaría marchando el capo David Jones.

En realidad, Sam Houser ejerció ya como productor de las dos primeras entregas de la saga, pues era un peso pesado de BMG, donde había trabajado en clips musicales de grupos como Spice Girls y Take That. Pero, tras los cambios, él y su hermano Dan, junto con Leslie Benzies, llevarían las riendas del futuro *Grand Theft Auto III*, al que, por encima de todo, querían dar un tono muy cinematográfico. La razón es que ambos eran grandes amantes del cine, especialmente del de mafiosos, en parte porque lo habían mamado desde niños, ya que su madre, Geraldine Moffat, había sido actriz y había actuado junto a Michael Caine en *Get Carter*, una película cuyo título se tradujo aquí como *Asesino implacable*.

Paralelamente, con el cambio de siglo y de milenio, se estaba gestando un cambio generacional de gran calado. Las consolas de 128 bits, principalmente PlayStation 2 ▶


» [PS2] "Huirás de la pasma" era el primer mandamiento de *GTA III*.

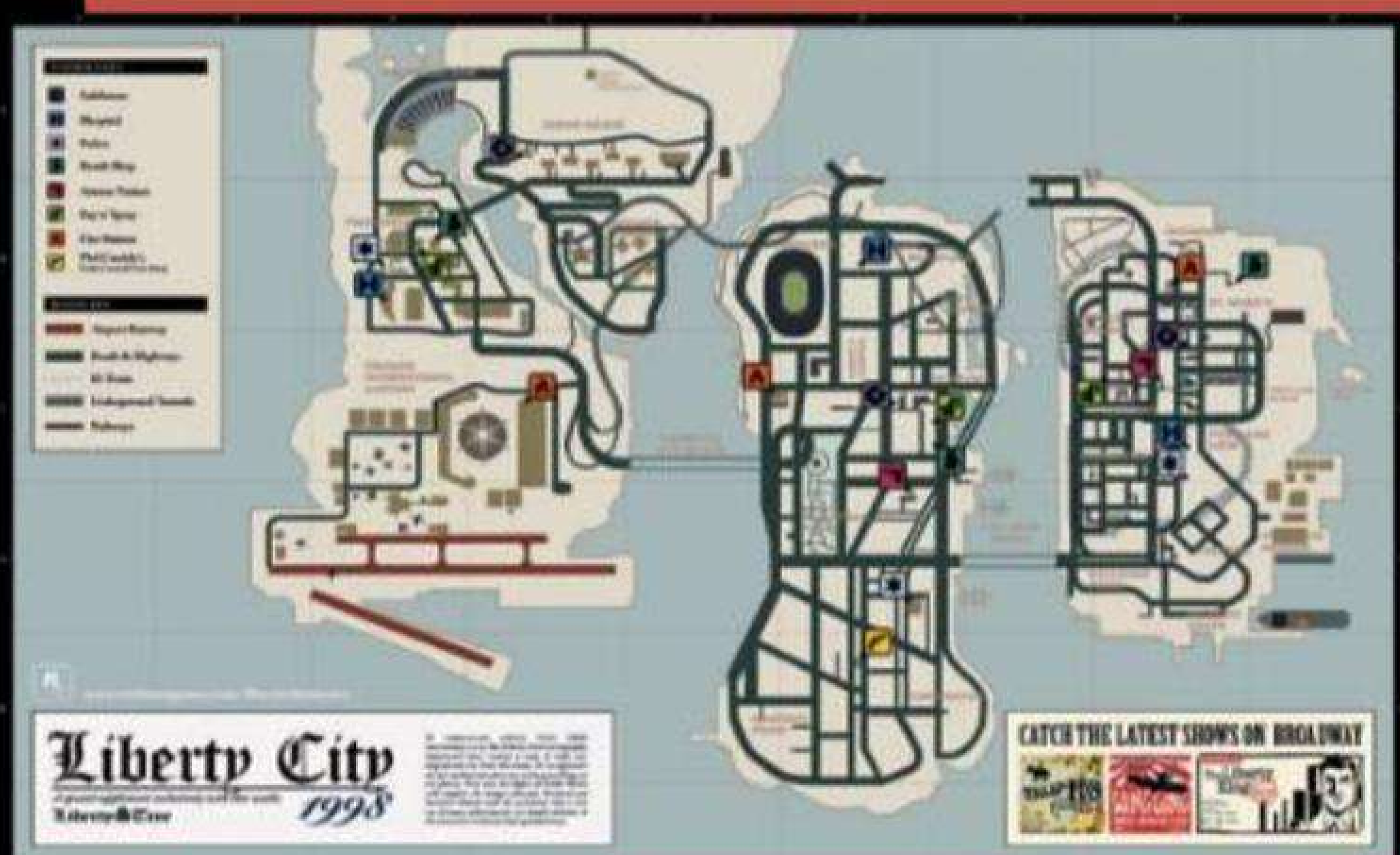

» [PS2] Cada tipo de vehículo tenía un nombre, y convenía sabérselos para uno de los coleccionables. Éste era el Idaho.



» [PS4] El barrio chino era una de las primeras zonas donde armarla.

UN MUNDO ABIERTO DIVIDIDO EN TRES

El mapa de *GTA III*, inspirado en la ciudad de Nueva York, fue el primer gran mundo abierto tridimensional por el que desplazarse sin ninguna cortapisa, pero las limitaciones técnicas de la época obligaron a DMA Design a fragmentarlo en tres grandes islas que eran muy distintas en cuanto a orografía y arquitectura.



GTA III se ambientaba en Liberty City, una inmensa ciudad tridimensional que, aun siendo ficticia, tenía numerosas reminiscencias de Nueva York. No obstante, el hardware de PlayStation 2 no era aún lo suficientemente potente como para desplegar un mundo kilométrico y sin barreras como los que se ven hoy en día. DMA Design aplicó dos soluciones complementarias para solventar ese problema.

Por un lado, el mapa estaba dividido en tres grandes islas interconectadas por puentes, de modo que, cuando los atravesábamos, se producía un tiempo de carga. Por otra parte, en aquella época, las distancias de dibujado también estaban muy limitadas, así que se echó mano de una niebla que evitaba tener que representar elementos muy alejados, lo que, a su vez, prevenía el siempre molesto popping.

Esas tres islas se desbloqueaban a medida que avanzábamos en la historia, de modo que cada una era única y estaba habitada por distintos grupos criminales. La primera, Portland, era una zona muy industrial, con un barrio rojo, un puerto, fábricas... La segunda, Staunton Island, en cambio, equivalía al centro financiero que es Manhattan en la realidad, con grandes rascacielos y un casino. Y la última, Shoreside Vale, era un área residencial con zonas verdes, mansiones, un mirador o un gigantesco aeropuerto internacional.

LA SAGA ANTES DE GTA III...



GRAND THEFT AUTO

■ 1997
■ PlayStation - PC - Game Boy Color

La saga *GTA* nació en la generación de los 32 bits y, ya en su primera entrega, estaban muchos de los mimbres que la harían grande años más tarde. No obstante, dicha filosofía estaba muy cohibida por una cámara cenital que hacía unos zooms que dolían a la vista.



GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969

■ 1999
■ PlayStation - PC

El primer juego de la saga no convenció demasiado a la crítica, pero sí al público, especialmente en Reino Unido, patria chica de DMA Design, y eso motivó que se lanzaran dos expansiones ambientadas en Londres en los años 60.



GRAND THEFT AUTO: LONDON 1961

■ 1999
■ PlayStation - PC

La segunda expansión de la primera parte llegó poco después y mantuvo una ambientación muy similar, con el trasfondo de enclaves como el Big Ben, aunque ambientándose a principios de la década de los 60, en lugar de a finales.



GRAND THEFT AUTO 2

■ 1999 ■ PlayStation - Dreamcast - PC - Game Boy Color

Esta secuela, que también tuvo una versión para Dreamcast, mantuvo el espíritu de la primera entrega, pero con un apartado gráfico algo más trabajado, que ya no parecía de 16 bits. Luego, su concepto se llevaría al 3D con *GTA III* y se convertiría en un fenómeno de masas.

... Y LA SAGA DESPUÉS DE GTA III



GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

■ 2002
■ PS2 - Xbox - PC

El sucesor de *GTA III* nos llevó a una versión ochentera de Miami, con novedades como motos, helicópteros o una deliciosa estética con tonos rosáceos.



GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

■ 2004
■ PS2 - Xbox - PC

Ambientado en Los Ángeles, San Francisco y Las Vegas, así como en diversos paisajes, este juego fue el culmen de la saga en cuanto a posibilidades.



GRAND THEFT AUTO ADVANCE

■ 2004
■ Game Boy Advance

La mayoría de *GTA* no han salido en consolas de Nintendo, pero éste fue exclusivo, si bien tenía una perspectiva cenital como la de los dos primeros episodios.



GTA: LIBERTY CITY STORIES

■ 2005
■ PSP - PS2

Rockstar recicló el mapa de *GTA III* para hacer una entrega portátil que sí fuera 3D, gracias a la potencia de PSP. Era una precuela y tenía un nuevo prota.



GTA: VICE CITY STORIES

■ 2006
■ PSP - PS2

La jugada se repitió con este juego, que también reutilizaba el mapa de *Vice City* para ofrecer una nueva historia portátil y, luego, llevarla también a PS2.



GRAND THEFT AUTO IV

■ 2008
■ PS3 - Xbox 360 - PC

El salto generacional permitió recrear Nueva York con una gran fidelidad y dar el rol protagonista a Niko Bellic, un inmigrante en busca del sueño americano.



GTA IV: THE LOST & DAMNED

■ 2009
■ PS3 - Xbox 360 - PC

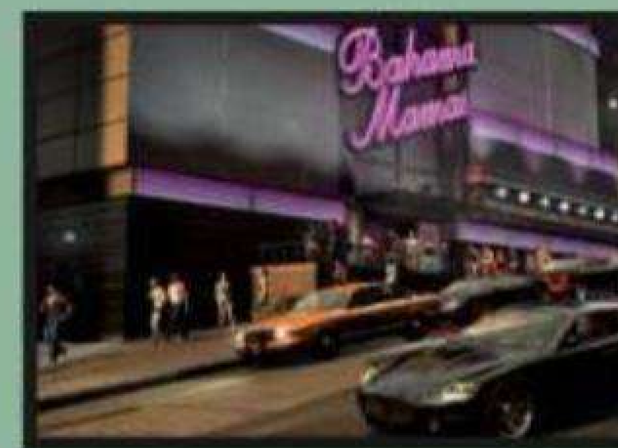
GTA IV tuvo dos expansiones que reutilizaron el mapa de Nueva York. La primera estaba protagonizada por una banda de moteros con muy malas pulgas.



GTA: CHINATOWN WARS

■ 2009
■ DS - PSP

Lanzada como una exclusiva temporal de DS y luego adaptada a PSP, esta entrega retomó la perspectiva cenital, pero con unos gráficos de tipo cartoon.



GTA: THE BALLAD OF GAY TONY

■ 2009
■ PS3 - Xbox 360 - PC

La segunda expansión de *GTA IV* nos convirtió en el sicario de un empresario de la noche. Los dos DLC se lanzaron juntos como *GTA: Episodes from Liberty City.*



GTA V / GTA ONLINE

■ 2013 ■ PS3 - 360 - PC - PS4 - One - PS5 - Series X-S

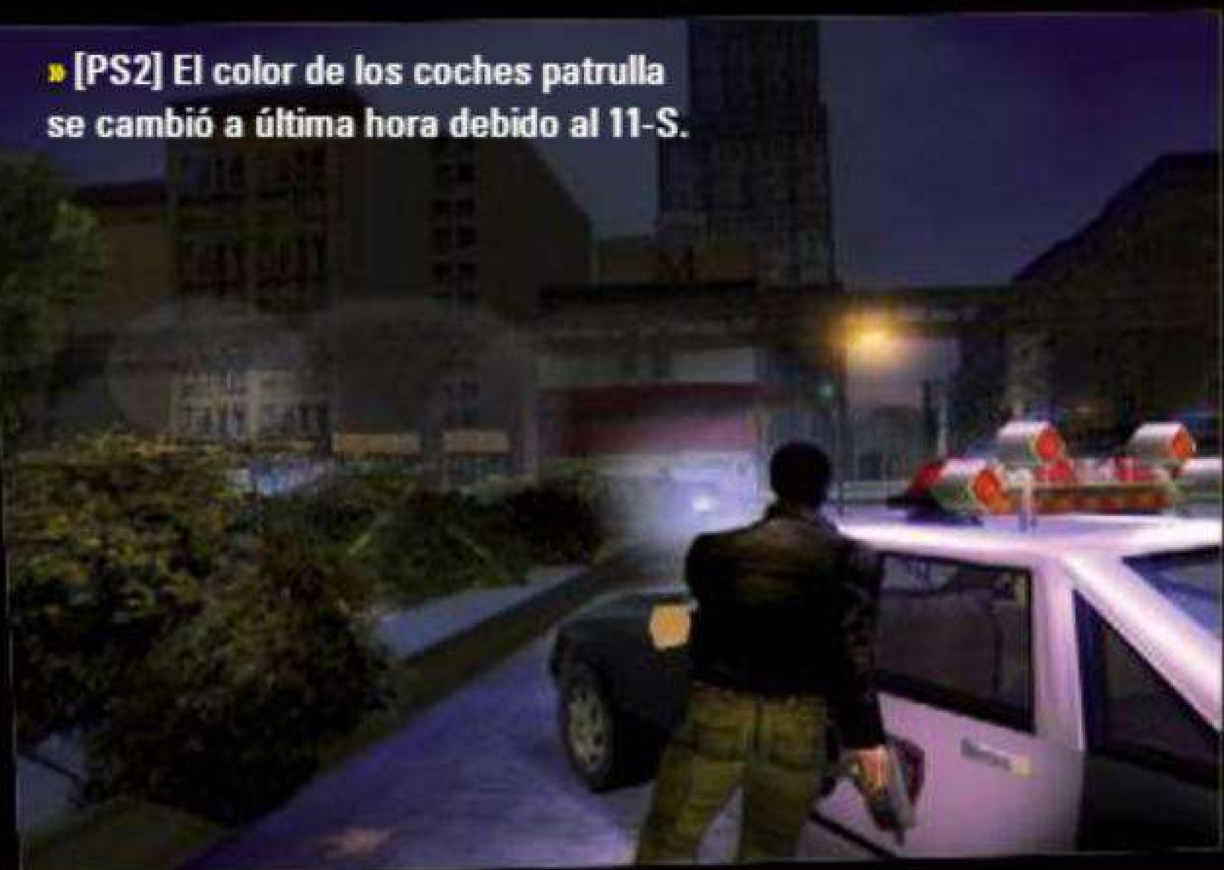
Rockstar nos volvió a llevar a Los Ángeles en un juego que, ocho años después de su salida, sigue en crecimiento, merced a su millonaria vertiente online.

EL ADIÓS NOMINAL DE DMA DESIGN



DMA Design, el estudio fundado por David Jones, fue uno de los grandes nombres de los 90, gracias a su trabajo con la saga *Lemmings* y con las dos primeras entregas de *Grand Theft Auto*. Pero su gran obra maestra llegó con *GTA III*, que, curiosamente, fue el último juego con su firma. Tras el lanzamiento, la editora convirtió el estudio en Rockstar North, para dejar clara su titularidad (aunque con el célebre logo de la estrella en color azul, en lugar de amarillo), y el resto de entregas de la saga llegarían ya bajo esa nueva denominación, que se ha mantenido hasta la actualidad.


» [PS2] Había puntos elevados que daban una gran ventaja en los tiroteos.


» [PS2] El color de los coches patrulla se cambió a última hora debido al 11-S.

y Xbox, traerían consigo un incremento brutal de la potencia y un nuevo formato de almacenaje como el DVD. Por fin habría un hardware con el que plasmar la filosofía libertaria que ya se había esbozado en la generación de los 32 bits.

La historia de *GTA III* nos ponía en la piel de Claude Speed, un delincuente que era traicionado por su novia durante un atraco a un banco, pero que no tardaba en escapar para convertirse en el sicario más pujante de Liberty City. El contenido del guión en sí no era particularmente original (ir conociendo a sucesivas mafias, haciendo encargos para ellas y, a menudo, traicionándolas), pero el continente sí era muy novedoso, pues era muy cinematográfico. El protagonista era mudo y no daba mucho de sí, pero los personajes con los que se iba relacionando sí hacían gala de un gran carisma y daban fe del amor de los hermanos Houser por el cine. Por un lado, los nombres de muchos de ellos remitían a clásicos del séptimo arte, como Toni (por Tony Montana, de *El precio del poder*), Joey (por Joey Zasa, de *El Padrino III*) o Salvatore Leone (por los *Corleone* de *El Padrino*). Por otro lado, las voces las ponían actores de filmes de temática criminal como Frank Vincent, Michael Madsen, Robert Loggia, Debi Mazar o Joe Pantoliano.

Pero lo que más notoriedad dio a *GTA III* de esa ambientación mafiosa fue la inherente violencia que llevaba aparejada. Muchos pusieron el grito en el cielo por los baños de sangre que se podían perpetrar y por la posibilidad de recoger a prostitutas, de tal modo que el revolcón (representado mediante cabeceos de la suspensión del coche) permitía reponer la vitalidad.

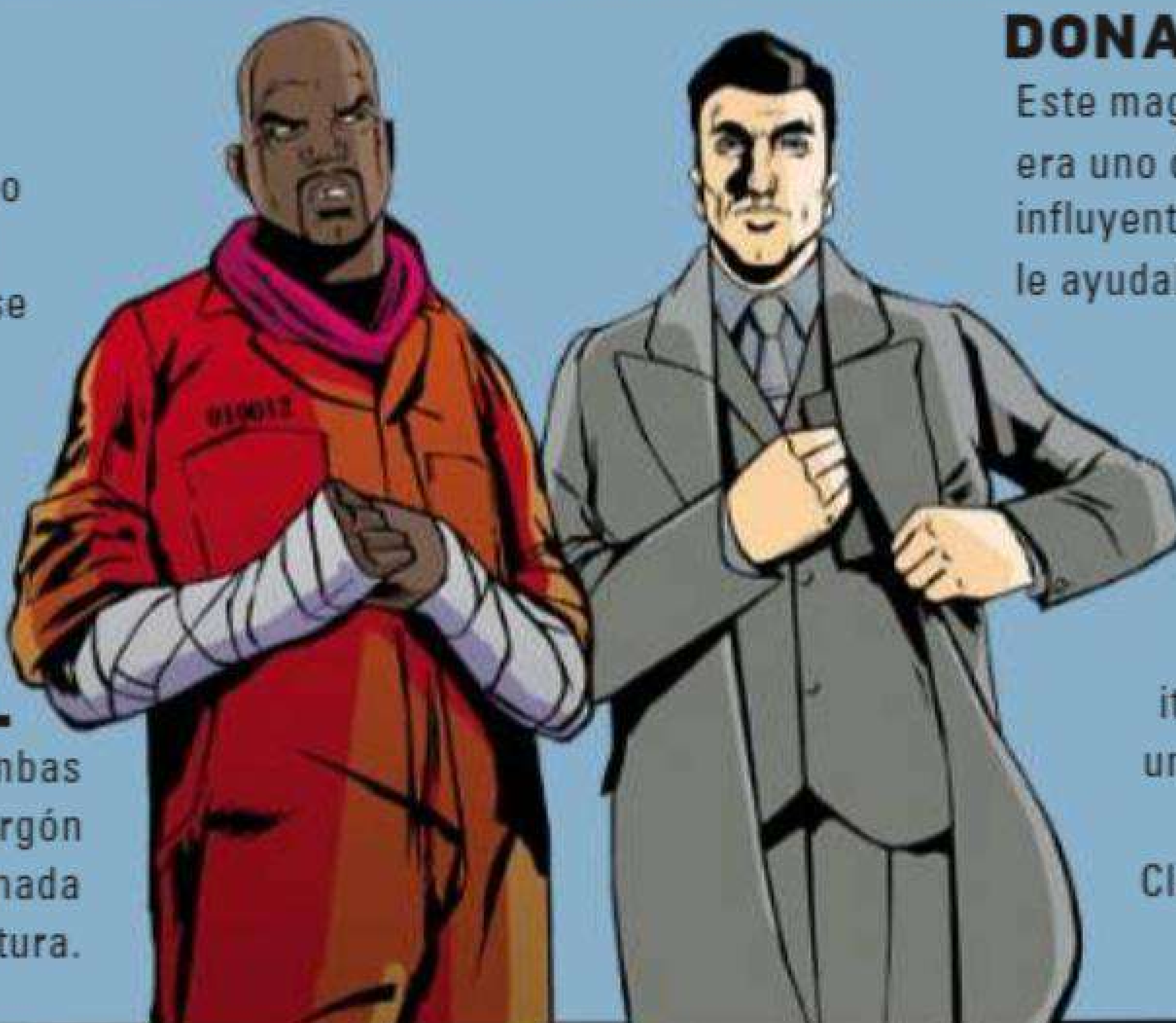
Aquello fue lo que más llamó la atención del juego en sus albores, sí, pero, en realidad, era como el dicho de los árboles

MAFIOSOS DE LA PEOR CALAÑA

Acostumbrados a ver casi siempre las historias desde el punto de vista de los buenos, *GTA III* rompió esquemas ofreciendo un guión protagonizado casi en su totalidad por maleantes, a cada cual más mentiroso y manipulador. A lo largo de 73 misiones, íbamos conociendo a diversos criminales... y la cosa casi siempre acababa en traiciones mutuas.



CLAUDE
El protagonista del juego era mudo y ni sentía ni padecía. Su nombre ni se llegaba a pronunciar...



8-BALL
Este experto en bombas escapaba de un furgón policial junto a Claude nada más empezar la aventura.

DONALD LOVE
Este magnate de los negocios era uno de los hombres más influyentes de la ciudad, y Claude le ayudaba con sus asuntos.



JOEY
Este mecánico italoamericano era uno de los primeros en encargarle a Claude trabajitos de poca monta.



» [PC] En la isla central, había un casino regentado por la yakuza.

que no dejan ver el bosque. Detrás de esa fachada, se ocultaba una mecánica de juego revolucionaria que sentaría cátedra.

Echando mano del motor *RenderWare* de Criterion, DMA Design planteó un gigantesco mundo tridimensional por el que el jugador pudiera desplazarse libremente y de manera no lineal. La primera misión del juego, según Claude escapaba de un furgón policial, era ya toda una declaración de intenciones, pues se titulaba "Dame libertad". Nadie podía imaginar lo que esa frase significaría.

Juegos tridimensionales en escenarios más o menos amplios ya los había habido, como *Shenmue* o *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, pero ésta era la primera vez en la que se ofrecía un mundo sin barreras por el que perderse por mera diversión, olvidando el objetivo principal de la aventura, marcado por una serie de letras ubicadas en puntos muy concretos del mapa. Aunque hoy en día se prefiere la denominación de "mundo abierto", era una idea de "sandbox", de convertir el escenario en un patio de juego en el que pasárselo bien, igual que un niño que se reboza en un cubículo de arena.

De repente, el concepto de *GTA* se liberó del yugo técnico. Ya no estábamos "encima" del mundo, sino "dentro" de él, y eso obligó a crear unos entornos que rezumaran vida y resultaran inmersivos. A ello ayudó el hecho de recrear un sitio como Nueva York, que a Rockstar le era muy familiar. La traslación al mundo virtual de esa ciudad tan icónica se notó en la división en varias islas, con una zona central que, aun siendo ficticia, replicaba sitios como el área financiera de Wall Street, Times Square o Central Park.



» [PS2] Rockstar no se cortó ni un pelo a la hora de bañar de sangre la pantalla.



Claude era un habitante más de un mundo realista donde pasaban cosas, donde había transeúntes viviendo sus vidas y riadas de coches que se atenían a las indicaciones de los semáforos. Además, se producían sucesos aleatorios y el propio mundo iba evolucionando según el reparto de poderes entre las diferentes facciones criminales. Esto último se observaba, especialmente, en el área dominada por la mafia italoamericana, que, después de que nos convirtiéramos en sus enemigos, nos tiroteaba al vernos, lo cual invitaba a mantenerse lejos de allí. Testear todo eso, en una época en que no existía la salvaguarda de actualizaciones postlanzamiento, fue una tarea titánica.

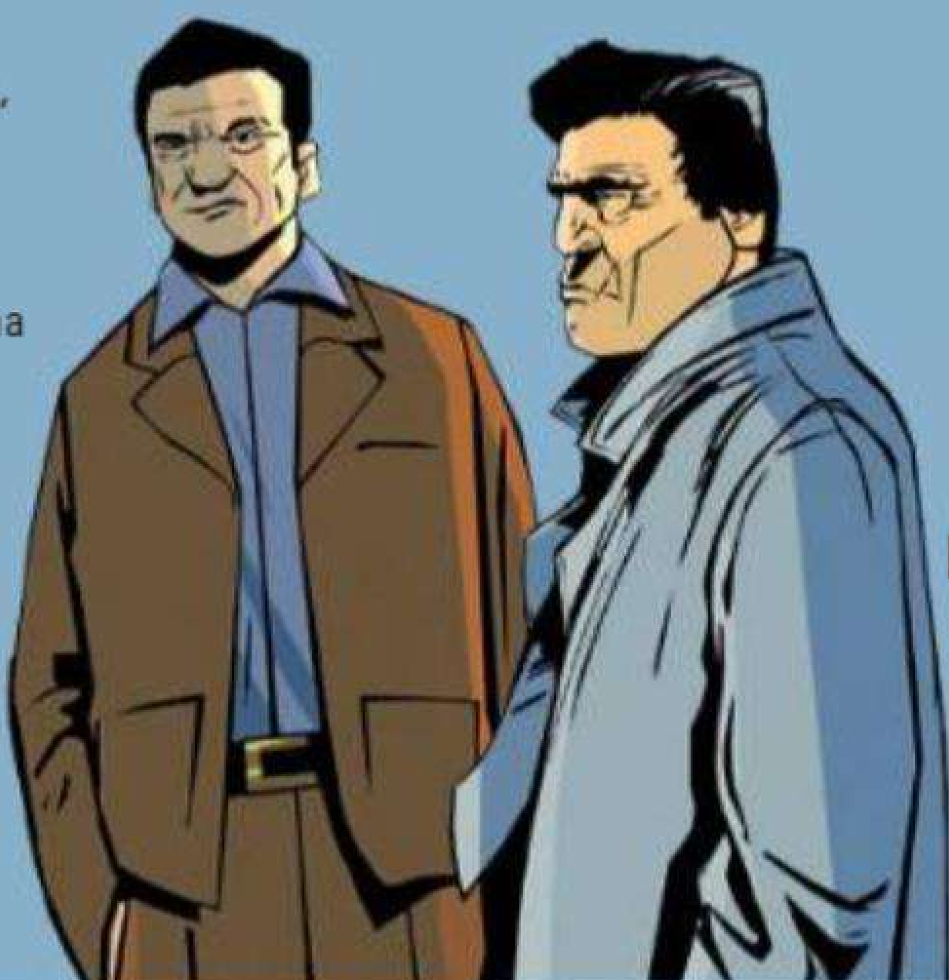
El componente de libertad se potenció, además, con una gran cantidad de misiones secundarias y coleccionables: paquetes ocultos, saltos únicos, masacres... Eran otras formas de dar profundidad a las dos mecánicas centrales que eran la conducción de coches (entre los cuales ▶

LA PELÍCULA QUE MARCÓ A GTA

Sam y Dan Houser son unos apasionados del cine, en especial de las películas de mafiosos, y hay una en particular que sería clave en los orígenes tridimensionales de *GTA*. Y no, no es *El padrino*, sino *El precio del poder* (o *Scarface*, en su denominación original), el filme protagonizado por Al Pacino y ambientado en la Miami de los años 80. Esa película se reflejaría en la saga por partida doble. Por un lado, en *GTA III*, había una emisora, Flashback FM, cuyo repertorio musical estaba formado única y exclusivamente por temas de su banda sonora, como *She's on Fire*. Por otro lado, *GTA: Vice City* era un gran homenaje a la película, tanto por la ambientación de drogas y corrupción en Miami como por la estética e, incluso, el desenlace de la aventura.







EL BURRO
El líder de los Diablos, que ya aparecía en el primer *GTA*, solo se comunicaba con Claude a través de una cabina de teléfono.

TONI
Este capo de la mafia italiana iba de duro... pero vivía con su anciana madre, que no paraba de abroncarlo.



SALVATORE
El "don" de Liberty City tenía bajo su mando a diversos capos y traicionaba a Claude tras hacerle promesas vanas.

MACHOWSKI
Este policía corrupto se ocultaba en un baño público, desde el que nos daba instrucciones.



ASUKA
La líder de la yakuza acogía a Claude a su llegada a Staunton Island... a cambio de matar a Salvatore.

MARIA
Harta de su esposo Salvatore, esta mujer se convertía en la novia de Claude y en parte esencial del guión.

grand theft auto III

PASATIEMPOS COLECCIONABLES

El hecho de plantear una enorme ciudad abierta por la que vagar obligó a Rockstar a inventarse actividades secundarias que condimentaran la exploración. Así, el mapeado se llenó de diferentes coleccionables que otorgaban un dinerillo y que se añadían a las estadísticas del menú. No se traducían en logros o trofeos, pero menos da una piedra...



PAQUETES OCULTOS

A lo largo, ancho y alto de la ciudad, había desperdigados 100 fardos de droga que había localizar. Tenían un aura blanca alrededor, pero, aun con eso, algunos estaban muy bien escondidos.



SALTOS ÚNICOS

Conducir por conducir era divertido, pero lo era aún más localizar los veinte saltos mortales que había. Eran rampas que había que acometer a toda velocidad para aterrizar en algún punto concreto, para lo cual convenía usar un deportivo.



MASACRES

Algunas furgonetas aparcadas en lugares sospechosos ocultaban desafíos de acción en los que había que liarla parda, por ejemplo socarrando enemigos con un lanzallamas o reventando coches con vehículos bomba teledirigidos.



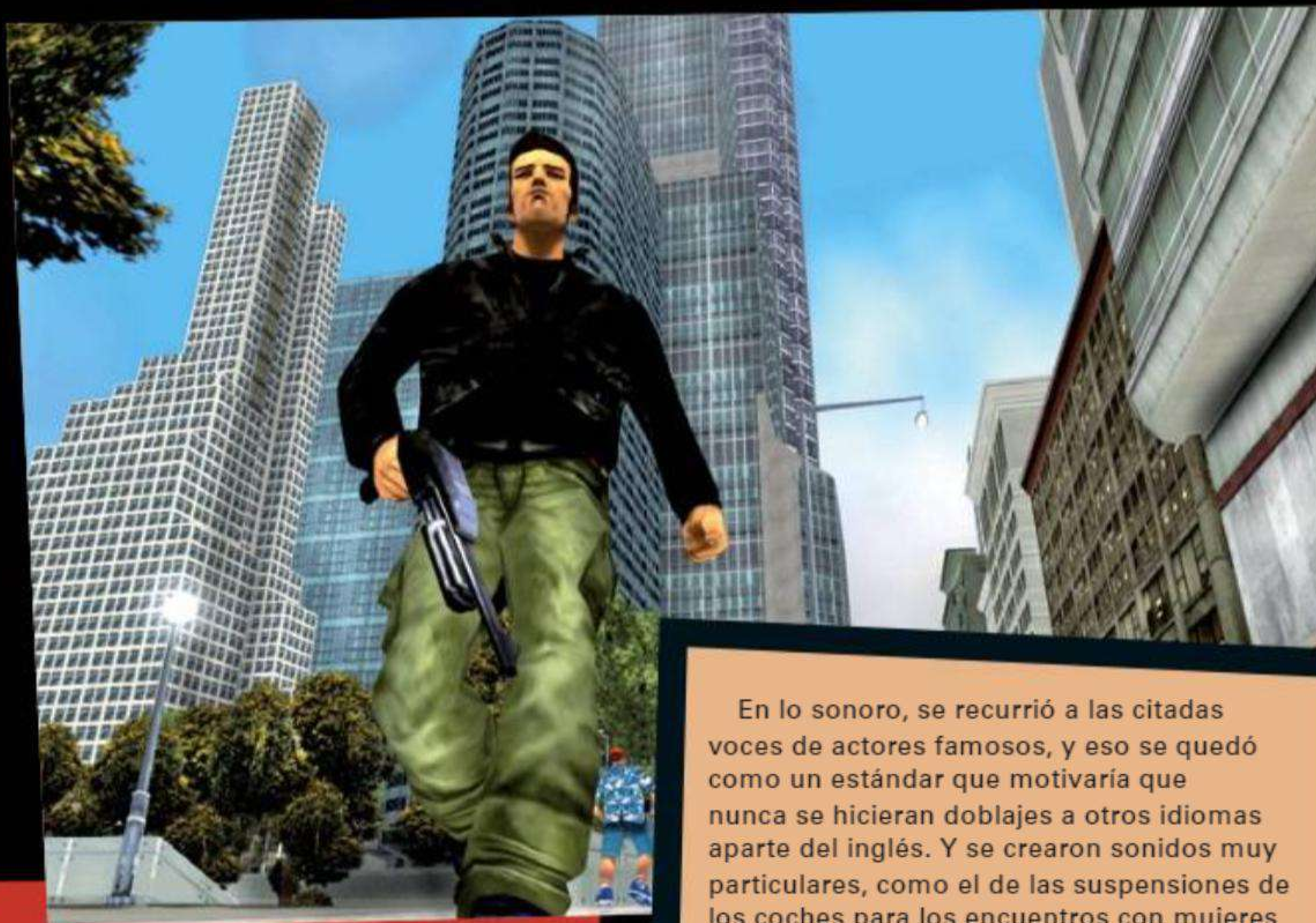
VEHÍCULOS BUSCADOS

Por las calles, circulaban vehículos de diversos modelos ficticios, y había un negocio de exportación que nos pedía robar algunos. Aún tenemos pesadillas con lo difícil que era dar con el Mr. Whopee, el camioncito de los helados...

▶ había diferencias muy significativas) y los tiroteos. Y no hay que olvidar que, en última instancia, podíamos armar bulla "porque sí", para que las fuerzas del orden empezaran a seguirnos el rastro cada vez con más efectivos, hasta el punto de sacar el ejército los tanques a la calle al alcanzar la sexta estrella de búsqueda policial.

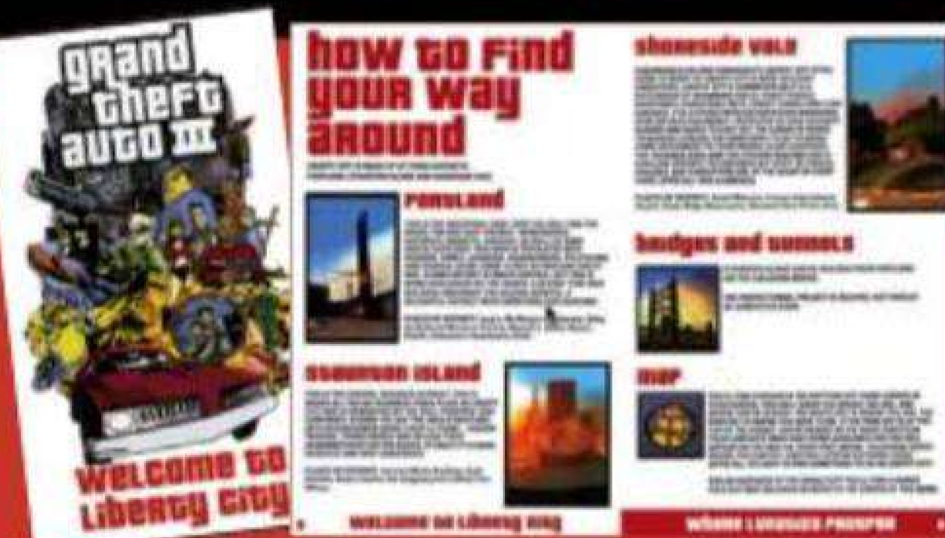
El juego se vio muy potenciado también por un enfoque audiovisual sin precedentes que se convertiría en un icono de la cultura pop. De nuevo, ahí fue clave la visión de los hermanos Houser.

El juego era excelente de por sí en lo gráfico, pero, además, se envolvió con una estética del siglo XXI. Así, se olvidó el tono serio, oscuro y genérico de las anteriores carátulas y se abrazó un nuevo estilo, con una tipografía blanca y negra para el logo y con unas ilustraciones tremendamente coloridas.



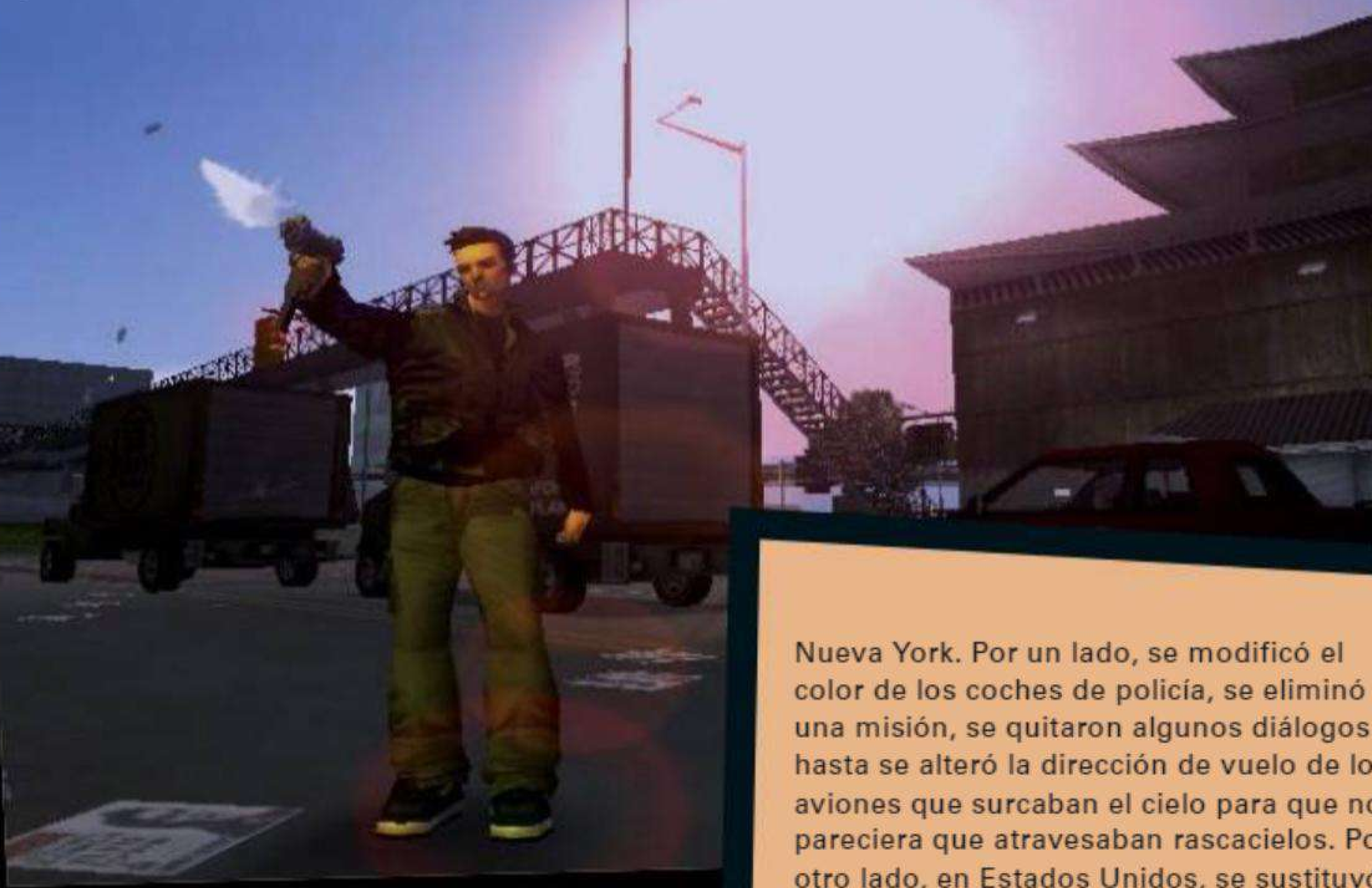
En lo sonoro, se recurrió a las citadas voces de actores famosos, y eso se quedó como un estándar que motivaría que nunca se hicieran doblajes a otros idiomas aparte del inglés. Y se crearon sonidos muy particulares, como el de las suspensiones de los coches para los encuentros con mujeres de vida alegre o el de los atropellos, que se grabaron... espachurrando pollo y fruta.

Pero, sin duda, lo más destacado de la parcela sonora fue la música, lo cual no es de extrañar, ya que los Houser empezaron trabajando en un sello discográfico como BMG, el nombre de su compañía es, literalmente, "estrella del rock" y la estética de la MTV les influyó mucho. Así, como complemento al robo y la conducción de coches, se introdujeron hasta nueve emisoras de radio, que desplegaban diversos géneros musicales y hasta tertulias. Maniobrar a toda velocidad y disparando por la ventanilla al ritmo de una versión de *La*



FOLLETOS TURÍSTICOS

Los manuales de instrucciones, ésos que tan poco se estilan ya en las cajas de hoy en día, han tenido en la saga *GTA* uno de sus exponentes más originales, especialmente en la generación de los 128 bits. No en vano, no se limitaban a ser guías con los controles del juego, sino que simulaban ser guías turísticas de la ciudad donde se ambientara la aventura. Así, eran folletos a todo color y escritos con el particular humor de la saga donde se podía consultar el mapa de rigor, así como información de los principales puntos de interés, los personajes, las bandas mafiosas o las emisoras de radio.



» [PS2] Claude solo protagonizó *GTA III*, pero también salía en *San Andreas*.

donna è mobile cantada por Pavarotti solo se podía calificar como genialidad.

Pero el lanzamiento de *GTA III* no estuvo exento de problemas. Casi nadie vio venir su éxito porque su campaña de promoción no fue nada del otro jueves. De hecho, la propia Rockstar se tiró piedras contra su propio tejado en el E3 de 2001, donde el juego fue eclipsado por otro título de la compañía como *State of Emergency*. Es una demostración de que, a menudo, las apariencias engañan...

Además, el juego salió mes y medio después de los atentados del 11-S, que obligaron a hacer cambios de última hora, pues, no lo olvidemos, se ambientaba en Nueva York. Por un lado, se modificó el color de los coches de policía, se eliminó una misión, se quitaron algunos diálogos y hasta se alteró la dirección de vuelo de los aviones que surcaban el cielo para que no pareciera que atravesaban rascacielos. Por otro lado, en Estados Unidos, se sustituyó la portada que sí vimos en Europa porque podía recordar a las explosiones de los atentados, lo cual llevó a sacar una carátula con viñetas y colores muy puros que era una evolución de la de algunas versiones de la primera entrega de PlayStation. Ese estilo se transformaría luego en una seña de la serie.

Grand Theft Auto III se convirtió en un clásico casi instantáneo, primero en PlayStation 2 y, luego, en PC y Xbox. Las críticas que habían recibido sus antecesores se tornaron en elogios y, en poco tiempo, el boca a boca convirtió a aquel juego de cometer fechorías en el paradigma de cómo tendrían que ser a partir de entonces las aventuras tridimensionales. Había nacido el género del mundo abierto, con el que Rockstar nos hacía una oferta de libertad incondicional que no se podía rechazar. *

LOS TRUCOS DEL ALMENDRUCO





Otro elemento que *GTA III* cultivó con esmero fue el de los trucos que se activaban con combinaciones de botones y que generaban alteraciones de lo más variopintas. Por ejemplo, se podía hacer que los peatones se liaran a guantazos entre ellos o generar un tanque, ya que conseguirlo "limpiamente" era una tarea peliaguda que requería alcanzar las seis estrellas de búsqueda policial y, luego, sobrevivir al ejército. Pero, sin duda, el truco más recordado es el de tener todas las armas. Pulsando R2, R2, L1, R2, izquierda, abajo, derecha, arriba, izquierda, abajo, derecha y arriba, te sentías el amo del cotarro: ¡eras prácticamente invencible!

SUPLANTACIÓN PROFESIONAL AL VOLANTE

La mecánica central de la saga, que, de hecho, era la que le daba nombre, era la de un delito como es el robo de coches. Pero esas sustracciones podían usarse para hacer el bien, ya que los vehículos públicos permitían activar misiones secundarias de lo más cívicas.



TAXISTA

Los taxis amarillos, al más puro estilo neoyorquino, servían para hacer "carreras" de verdad, ya que se podía recoger a los peatones con prisa y llevarlos hasta el lugar que solicitaran.



VIGILANTE

Los coches de policía, reconvertidos a negro y blanco a raíz del 11-S, permitían darle la vuelta a la tortilla irónicamente y apatrullar la ciudad cual Torrente con su coche. Las persecuciones solían acabar en tiroteos contra los criminales.



PARAMÉDICO

Algo bueno tenía que tener que la sanidad no sea pública en un país como Estados Unidos... Claude podía ponerse al volante de una ambulancia y recoger a gente que se estuviera desangrando para conducirla hasta el hospital.



BOMBERO

Los incendios también estaban a la orden del día en Liberty City, y podíamos sofocarlos con ayuda de un camión de bomberos que estaba entre los vehículos más toscos del juego. Menos mal que su manguera a presión era muy versátil.

grand theft auto III

LIBERTY CITY N

Rockstar acaba de lanzar *GTA: The Trilogy - The Definitive Edition*, un combo remasterizado que incluye las tres entregas de la saga lanzadas en PS2, Xbox y PC entre 2001 y 2004. No es perfecto, pero, gracias a él, se puede volver a disfrutar de *GTA III* con gráficos remozados y retoques jugables respecto al original, por el que estos veinte años no han pasado en balde.



La nostalgia es siempre un arma de doble filo, sobre todo cuando se habla de las generaciones de los 32, los 64 y los 128 bits, porque los juegos poligonales primigenios no suelen envejecer particularmente bien. A menudo, la mente nos juega malas pasadas y nos hace recordar aquellos títulos como si los hubiéramos disfrutado en alta definición y con controles perfectos. Sucede con muchos juegos 3D que fueron revolucionarios en su día y que, por una mera cuestión técnica, fueron superados por otros con el paso de los años. Es, sin ir más lejos, el caso de *GTA III*. Rockstar inventó un nuevo género con aquella aventura, pero, si probáis hoy a desempolvar vuestra PS2 o vuestra Xbox, o echáis mano de alguna de las conversiones lanzadas en plataformas posteriores, veréis que, quizá y solo quizá, no es como la recordabais. Sigue siendo disfrutable, pero no tanto como antaño.

Seguramente por eso, y coincidiendo con el vigésimo aniversario de su lanzamiento, Rockstar decidió realizar una puesta al día tanto de ese juego como de sus hermanos, *GTA: Vice City* y *GTA: San Andreas*. Así, desde hace unas semanas, está a la venta, tanto en formato físico (con un ligero retraso) como en digital, *GTA: The Trilogy - The Definitive Edition*, un recopilatorio que incluye sendas remasterizaciones de esas tres aventuras. Gracias a él, se puede volver a disfrutar de *GTA III* en todas las plataformas actuales: PS5, Xbox Series X-S, PS4, Xbox One, Switch y PC. Curiosamente, es la primera vez en todos estos años que el juego ve la luz en una consola de Nintendo, pues, hasta ahora, las apariciones de la serie en lo que al hardware de la Gran N se refiere se habían limitado a cuatro entregas cenitales para tres portátiles como Game Boy Color, Game Boy Advance y DS.

La revisión ha levantado cierta polvareda, pues se ha lanzado con algunos problemas, de la mano de un estudio pequeño como Groove Street Games. No obstante, tras las críticas recibidas, Rockstar entonó el mea culpa y ya ha lanzado varios parches para solucionar los problemas más acuciantes y lanzará más para que, con el tiempo, la adaptación esté a la altura de lo que cabe esperar de una de las trilogías más influyentes de la historia de los videojuegos.


» [PS4] La mansión de Salvatore todavía parece la del Padrino.


» [PS4] Nada como un Banshee para ejecutar un salto único...

En cualquier caso, hablamos de una revisión, de una remasterización que no es un remake. Rehacerlo todo desde cero habría llevado varios años y habría costado muchos millones de euros. Además, teniendo en cuenta que aún se tiene que lanzar la versión de PS5 y Xbox Series X/S de *GTA V* y que llevamos eones esperando el anuncio de un potencial *GTA VI*, esta fórmula intermedia era la opción más factible para volver a poner en circulación a esos tres clásicos. Y más si tenemos en cuenta la actual política de Rockstar, que, en estos tiempos de juegos como servicio, ya no compatibiliza tantos proyectos como en generaciones previas.

Sea como fuere, y aunque dista de ser una versión perfecta, *GTA III: The Definitive Edition* es una buena opción para volver a experimentar todo lo que hemos contado en las páginas anteriores. No en vano, hay mejoras significativas tanto en la jugabilidad y la calidad de vida como en los gráficos.

Por lo que respecta al manejo, esta revisión tiene un esquema de control similar al de *GTA V*, con un sistema de apuntado más actual que, en el caso de Switch, se beneficia del giroscopio. Además, se ha mejorado la interfaz con un minimapa que ahora indica la ruta más rápida por la que llegar a un sitio, a lo cual hay que añadir una rueda de selección de armas y emisoras de radio, que hace que todo sea más ágil. Asimismo, es posible reiniciar las misiones sobre la marcha, en caso de que fallemos.

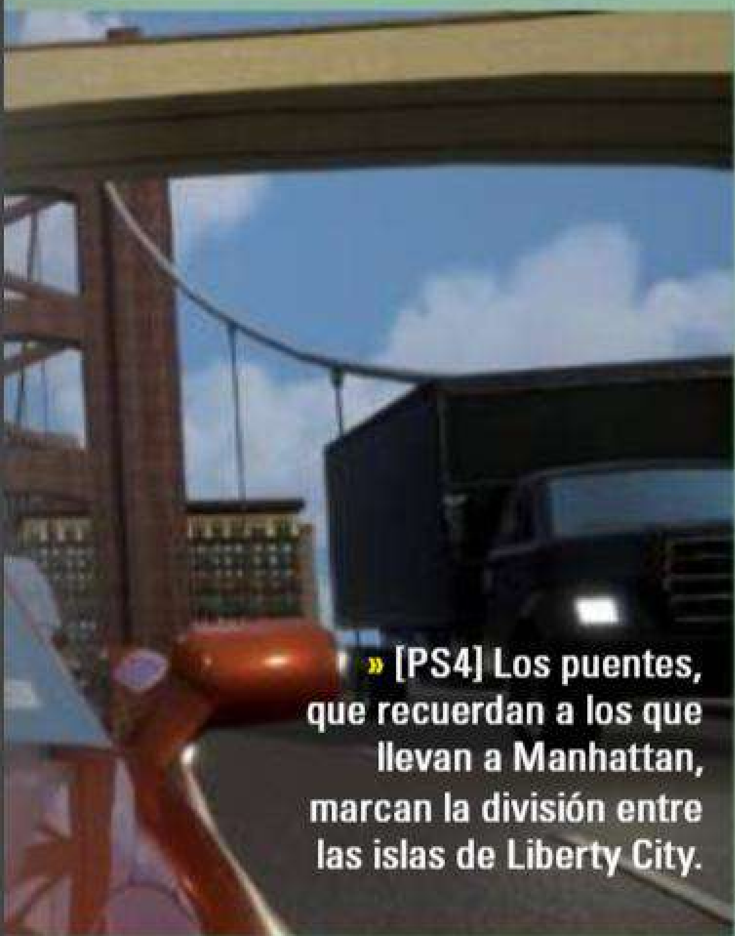



» [PS4] En esta versión, se acelera y se frena con los gatillos del mando.


» [PS4] El lanzallamas da pie a algunas de las secuencias más bestias.

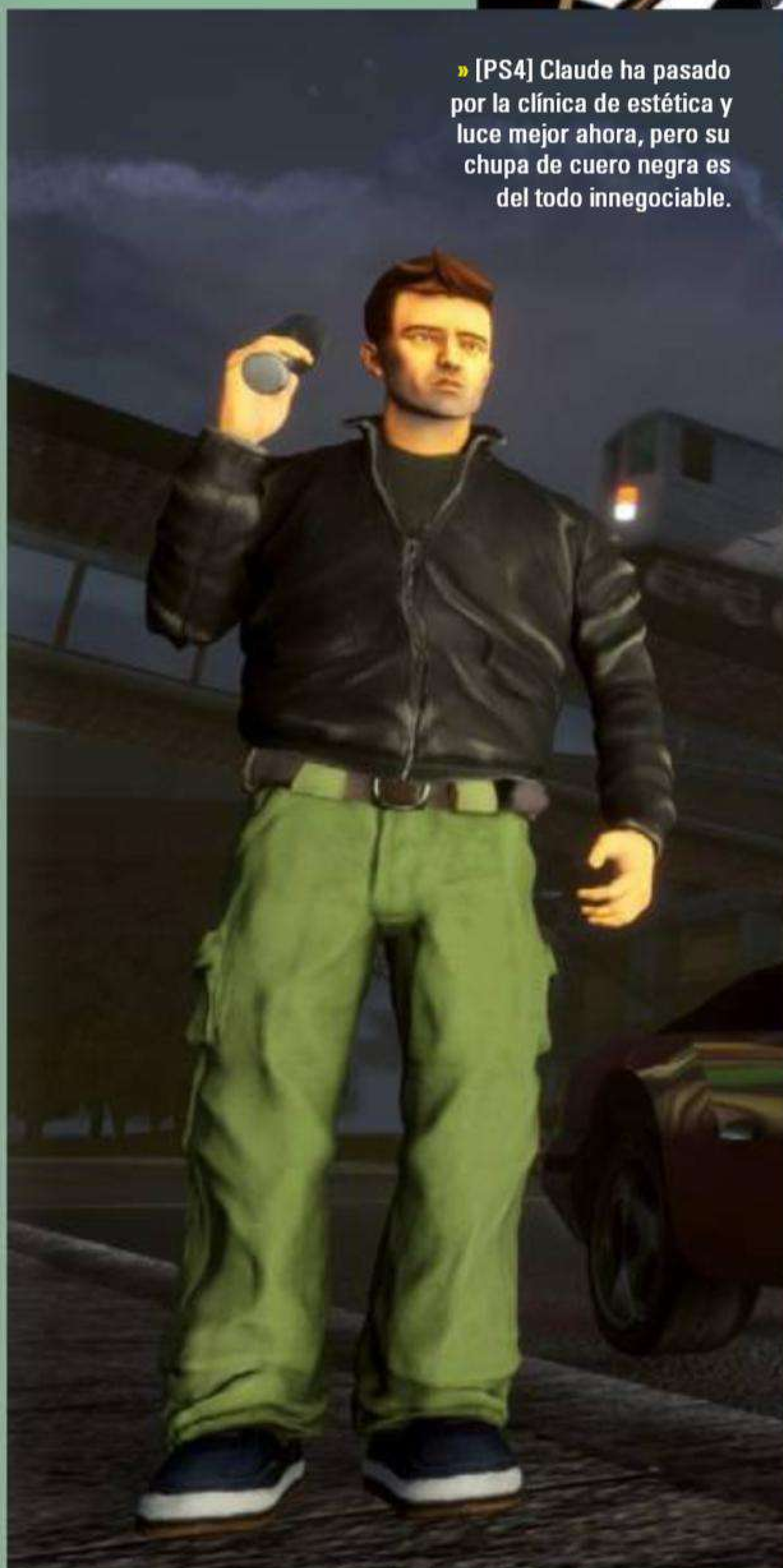
rebrand.ly/byneon Neon147

UNCA DUERME


» [PS4] Los puentes, que recuerdan a los que llevan a Manhattan, marcan la división entre las islas de Liberty City.



» [PS4] Los paramédicos pueden obrar milagros y "resucitar" a los peatones atropellados, que se levantan tan frescos.


» [PS4] Claude ha pasado por la clínica de estética y luce mejor ahora, pero su chupa de cuero negra es del todo innegociable.



» [PS4] Las distancias de dibujado son mayores en esta revisión y, por ejemplo, desde Portland se ve Staunton Island con nitidez.

En lo visual, se ha logrado conservar la estética original y darle un aspecto más moderno, merced a un toque ligeramente cartoon. Así, hay mejoras en numerosos apartados: las texturas, la resolución, la iluminación, la distancia de dibujado, el grado de detalle de los entornos... Ahora bien, ha habido bastante polémica por el desequilibrio en la calidad de las caras de los personajes secundarios y por algunos efectos poco afortunados. Aun así, Rockstar se ha tomado muy en serio arreglar cualquier problema con sucesivas actualizaciones, pues el juego es una excelente oportunidad para que los que jugaron al original puedan volver a disfrutar de Liberty City y para que los que no sepan quién es Claude Speed se puedan meter en su piel y, a la chita callando, convertirse en los capos de la ciudad donde los videojuegos empezaron a ser libres de verdad.

Allí, siguen aguardando 73 misiones de armas tomar y todo tipo de coleccionables y misiones secundarias con los que pasar las horas muertas. Porque puede que la fórmula haya ido evolucionando con los años, y que los gráficos, los controles o las historias sean mejores ahora, pero lo que hacen las aventuras de mundo abierto de hoy en día no se diferencia tanto de lo que desplegó Rockstar hace ya la friolera de veinte años, cuando decidió coger la antorcha de la Estatua de la Libertad e iluminar con ella un nuevo camino. *

DENTRO DE LA NINTEN

A FINALES DE LOS 90 NINTENDO TENÍA "LA CONSOLA MÁS RÁPIDA Y PODEROSA DEL MUNDO", Y UN BUEN REVOLUCIONARIOS JUEGOS EN 3D PARA ELLA. ¿QUÉ PASÓ CON SU POTENTE MÁQUINA? CON LA AYUDA DE DESARROLLADORES VETERANOS NOS ADENTRAMOS A DESCUBRIRLO.

TEXTO DE NICK THORPE

En 1993 Nintendo era una compañía en una posición curiosa. Si bien era la indudable líder en el mercado de las consolas, ya no podía presumir del monopolio virtual que tenía a finales de los 80. La industria ya estaba planeando dejar el mercado de las consolas de 16 bits y sus rivales comenzaban a mostrar sus cartas. NEC había tenido éxito en Japón con PC Engine y mostraba su Tetsujin de 32 bits (a la postre, PC-FX) mientras que Atari ya había anunciado la Jaguar en agosto de 1993 y se estaba preparando para su lanzamiento navideño. La aclamada 3DO del ex ejecutivo de Electronic Arts, Trip Hawkins, también estaba lista para salir al mercado en la temporada navideña, con el respaldo de Panasonic.

Nintendo no estaba particularmente preocupada por la mayoría de estas compañías; en ese momento Sega era su mayor rival, su primera competidora seria en el mercado mundial de las consolas. Siendo los dos jugadores más importantes en industria del videojuego, cualquiera de ellas podría haber estado detrás de lo que finalmente se convirtió en Nintendo 64. El hardware fue diseñado principalmente por Silicon Graphics, un gigante en el campo de los FX para películas que había adquirido la empresa MIPS Technologies, responsable de las CPU de sus estaciones de trabajo. Después de desarrollar una versión de bajo coste y consumo de los últimos procesadores MIPS, SGI elaboró una propuesta para una consola de videojuegos. En septiembre de 1993 Sega y Nintendo definieron sus futuros pasos: Nintendo se asociaría con SGI y lanzaría su consola de 64 bits a finales de 1995, mientras que Sega usaría los procesadores 32 bits de Hitachi para su nueva máquina, que estaría lista en otoño de 1994. Sony, ex-socio de Nintendo en el proyecto CD-ROM para SNES, anunció su intención de lanzar su propia consola al mes siguiente.

Ser el último en salir no era una situación desconocida para Nintendo, ya que había hecho lo mismo con la SNES y había podido retener su cuota de mercado sin problema. La táctica aquí fue la misma: Nintendo apostaba por tener la mejor tecnología. Project Reality, como se conoció inicialmente, empezó a ser una máquina propensa al rumor y la exageración. Con SGI a bordo, *Nintendo Magazine System* afirmó que la máquina tenía "el potencial para crear gráficos como las que se habían visto en películas como *Abyss*, *Jurassic Park* o *Terminator 2*". En un momento en el que tener más bits significaba ser mejor, una máquina de 64 bits era la bomba. La prensa señalaba que "la máquina de próxima generación de Sega, Saturn, es una consola de 32 bits bastante poderosa, pero no tan rápida como el hardware de Silicon Graphics". Para cuando la consola se rebautizó como Ultra 64, allá por 1994, Nintendo ya había apostado por una amplia estrategia de marketing avanzada, trabajando con Midway para crear recreativas de la marca Ultra 64 y recurriendo a la publicidad para alentar a los jugadores a esperar a su consola. Necesitaban mucha paciencia por parte del público, ya que la N64 se retrasó repetidamente antes de su lanzamiento en Japón en junio de 1996. "Era difícil crear el hardware y esta era una plataforma totalmente nueva: nuevo chipset, nueva CPU, nueva GPU. Además, estábamos tratando de hacer un juego insignia de Mario para su salida", recuerda Giles Goddard, quien por entonces trabajaba para Nintendo como programador.

Mientras trabajaba en uno de los juegos de lanzamiento planeados, *Star Wars: Shadows Of The Empire*, Eric Johnston estaba en una posición privilegiada ▶



» [N64] Giles Goddard creó un sistema de animación tremendamente suave para *1080º Snowboarding*.



DO®

64

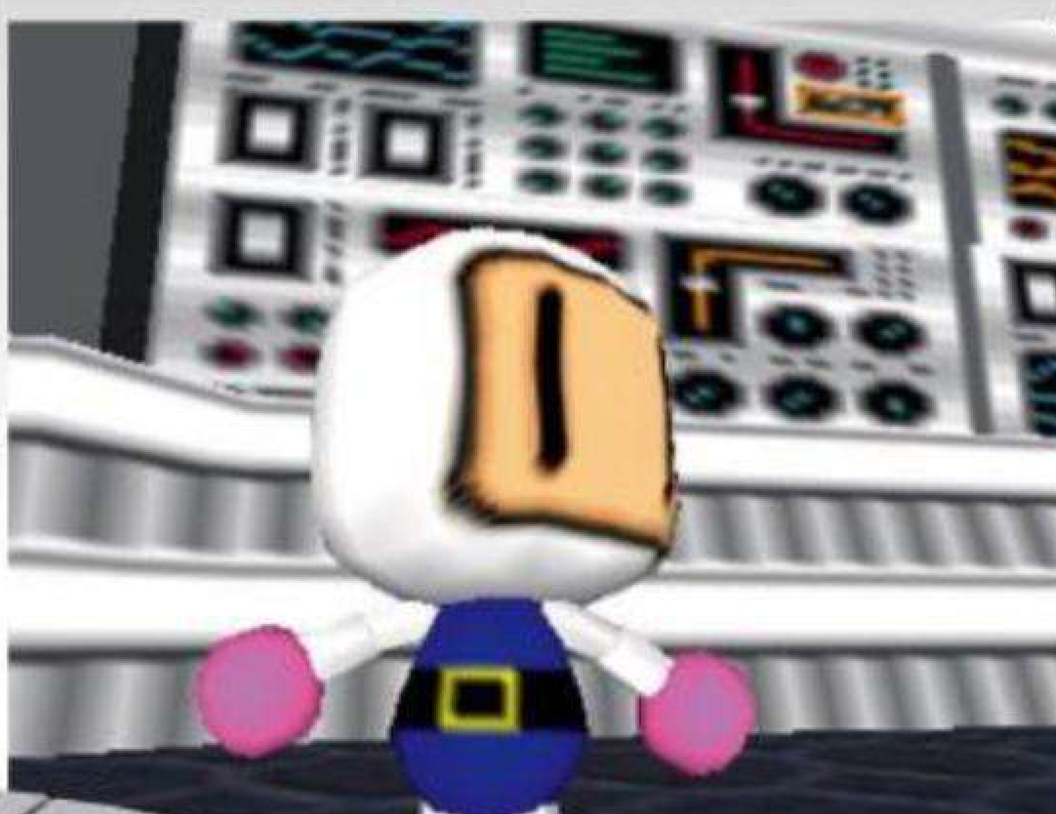




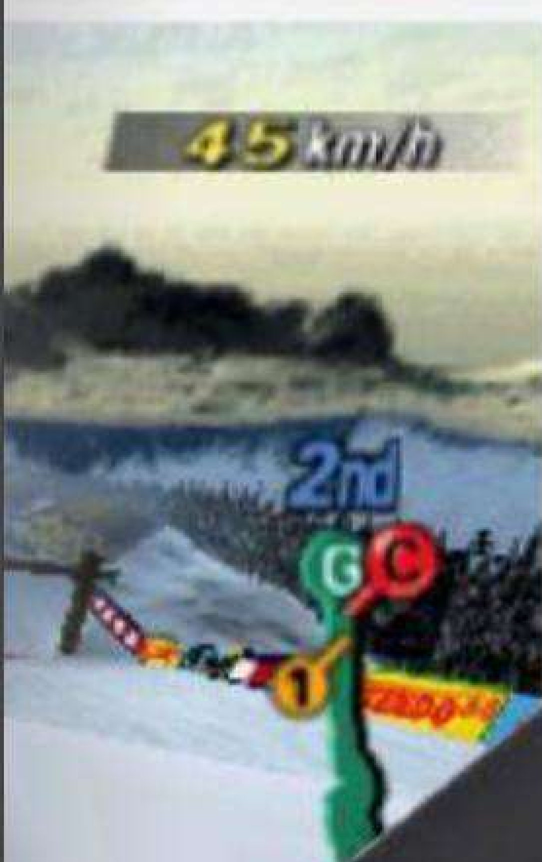
DENTRO DE LA



» [N64] Imagina cómo sería *Episode I: Racer* con los 2 MB de RAM originales.



» [N64] La interpolación bilineal da texturas, borrosas a veces.





» [N64] *Banjo-Kazooie* presentaba un gran mundo en 3D que otros sufrían por replicar.

ENTREVISTADOS



JES BICKHAM
Editor – *N64 Magazine*



ED BRYAN
Artista – *Banjo-Kazooie, Banjo-Tooie*



MATT FURNISS
Músico – *Cruis'n Exotica, Excitebike 64*



CHRIS SUTHERLAND
Programador – *Banjo-Kazooie, Banjo-Tooie*



STEVE MAYLES
Artista – *Banjo-Kazooie, Banjo-Tooie*



LEE SCHUNEMAN
Director – *Diddy Kong Racing, Dinosaur Planet*



ERIC JOHNSTON
Director técnico – *Star Wars: Shadows Of The Empire, Star Wars Episode I: Racer*



MARK STEVENSON
Artista – *Donkey Kong 64*



AMIR LATIF
Programador– *Wetrix, Mario Artist: Paint Studio*



GILES GODDARD
Programador– *Super Mario 64, 1080º Snowboarding*

▶ para ver cómo el nuevo sistema tomaba forma. "Me encantó el hardware de N64. Mark Blattel y yo teníamos un escritorio en SGI durante su desarrollo, y lo probábamos y ejecutábamos según avanzaba su desarrollo. En aquel momento, la única máquina en la que podíamos simularlo era una SGI Onyx de 250.000 dólares, una caja morada y negra con su propia toma de corriente de 16 amperios", comenta. Giles también recuerda su configuración. "Se hacían cambios todo el tiempo, así que rara vez vimos hardware real. Había dos niveles de emulación. La emulación del lado de la API era en la que podías compilar tu juego para que se ejecutara en el hardware de SGI de forma nativa. Con muy pocos cambios en tu código podías ejecutar el nativo o compilarlo para el emulador. Pasábamos la mayor parte del tiempo desarrollando la versión nativa del juego, y luego lo compilábamos para Onyx para ver si todavía funcionaba de la misma manera, así que rara vez vimos N64 reales".

La CPU era bastante poderosa para su época, con una velocidad de reloj de 93,75 MHz para un rendimiento de 125 millones de instrucciones por segundo. En comparación, PlayStation rondaba los 30 millones. Pero ¿su capacidad para utilizar procesamiento de 64 bits proporcionó alguna ventaja práctica? "Casi ninguna, diría yo", dice Giles. "Yo diría que fue más una cuestión de marketing que algo realmente útil. Un float es de 32 bits y un doble float es de 64 bits, y normalmente no se necesitan dos para hacer ningún tipo de cálculo en 3D, especialmente por aquel entonces. Todos los juegos se ejecutaron en modo de 32 bits y con 4 GB de memoria, la que tenía N64", explica. "Según recuerdo, aquello de los 64 bits era más una cantinela de marketing que otra cosa", coincide Amir Latif. "N64 no tenía una gran RAM y su bus de memoria no era tan ancho. Había un modo de 32 bits y un modo de 64 bits, pero en realidad nunca tocamos el segundo ya que eso tenía consecuencias, como que los punteros fueran de ocho bytes en lugar de cuatro. Eran muchas cosas nuevas con las que teníamos que familiarizarnos", señala Chris Sutherland. "Veníamos de programar en lenguaje ensamblador con distintos procesadores, como el de GB, NES o SNES. Estábamos familiarizados con esa forma de trabajo, así que pasar de ese lenguaje a C, donde estábamos programando en un lenguaje de nivel superior, supuso un pequeño gran salto. Había muchas cosas que considerar y mucho que aprender", explica. "También estaba el cambio a las tres dimensiones, algo con lo que no estábamos familiarizados, aprendiendo a manejar las cámaras y todo lo demás. También estábamos usando diferentes máquinas, ya que antes usábamos PC para desarrollar y de repente estábamos usando las Silicon Graphics Indys que no ejecutaban Windows, sino un sistema operativo basado en Unix".

Algo único que tuvo N64 fue el coprocesador RCP. Aunque este chip manejaba las funciones gráficas, no era su única tarea, ya que también se usaba para operaciones de audio de entrada y salida. El RCP se podía reconfigurar para diferentes perfiles de rendimiento, utilizando un microcódigo personalizado, y tenía muchas características de hardware que eran clave para el aspecto distintivo que se buscaba para N64. "En particular, me gustaba tener un búfer integrado o mapas trilineales. Hoy en día pocos desarrolladores de juegos 3D considerarían prescindir de cosas como estas, pero en aquel momento todo era nuevo y no existían en ninguna otra plataforma, ni siquiera en los PC", afirma Eric. "Si ejecutaras juegos de N64 junto con juegos de otras plataformas contemporáneas, definitivamente notarías la diferencia en lo visual". Amir también recuerda las diferencias visuales. "Si hablamos de



[N64] Primero la idea y luego encontrar la forma de plasmarla era algo básico para Lee Schuneman.

UN SALTO ADELANTE



SUPER MARIO 64

■ Nintendo prescindió de las clásicas carreras de obstáculos que representaban los juegos anteriores de su franquicia y creo un nuevo e increíble mundo para Mario, con un mapeado en 3D a base de zonas independientes. Cada fase incluía múltiples objetivos, lo que maximizaba la necesidad de explorar todo su mundo muy a fondo.



MARIO KART 64

■ La posibilidad de librarse de las pistas planas que requería la función Modo 7 de SNES hizo que Nintendo pudiera introducir recorridos con baches, saltos, y obstáculos más creativos como caídas de rocas o acantilados. En el modo batalla también hubo cambios, ya que los caparazones verdes son mucho más letales.



ZELDA: OCARINA OF TIME

■ Olvídate del combate clásico de los juegos de *Zelda*: la llegada de las 3D trajo un nuevo punto de vista. El genial sistema Z-Targeting permitía a los jugadores bloquear la cámara, fijando un único enemigo y moverse sobre él, mientras que podías ver a través de los ojos de Link para apuntar con el tirachinas, el garfio o el arco.



STAR FOX 64

■ *Star Fox 64* ofreció pocas innovaciones, ya que su predecesor era uno de los pocos juegos en 3D de SNES. Sí que tuvo muchas mejoras en los gráficos que derivaron en mejores escenarios y mejor framerate, así como un nuevo uso del Expansion Pak del mando de N64 con la introducción del Rumble Pak y su función de vibración.

píxeles, N64 tenía características muy innovadoras, especialmente en comparación con PlayStation. Z-buffering, antialiasing, texturizado de interpolación bilineal, texturizado de perspectiva corregida, texturizado de mipmap, mapeo de entorno… todas estas características no las tenían sus competidores. Desafortunadamente, todo aquello tenía un alto precio y N64 tenía problemas para crear muchos polígonos, especialmente cuando varios de esos efectos, bastante pesados, estaban activados".

Rare batalló mucho para conseguir un buen equilibrio en el rendimiento de sus primeros trabajos con la máquina. "Había todo tipo de sistemas complicados que teníamos que probar. Llegábamos a tenerlo todo muy ordenado, haciendo que todo funcionara correctamente en un 80%. Pero luego estaba ese otro 20% donde las cosas empezaban a ser más caóticas y donde todo no funciona de la misma manera, así que acabamos decidiéndonos por usar el Z-Buffer", recuerda Ed Bryan. "El Z-Buffer se consideraba extremadamente caro en términos de velocidad de frames, pero no podíamos prescindir de él, como acabamos descubriendo con el paso del tiempo", añade Steve Mayles. "Esto no lo vimos cuando estábamos haciendo *Banjo-Kazooie*, sino cuando estábamos trabajando en *Dream*", dice, refiriéndose al prototipo del que nacería *Banjo-Kazooie*.

A pesar de ser líderes en el arte 3D gracias a juegos como *Donkey Kong Country* o *Killer Instinct*, los artistas de Rare también descubrieron que iban a necesitar aprender una nueva forma de trabajar si querían exprimir todo el potencial de N64. "La forma en la que hicimos los gráficos 3D para *Donkey Kong Country* era completamente diferente a la que habíamos usado antes, por lo que esta nueva forma de trabajar en mundos 3D, con todos aquellos polígonos y vértices era algo muy novedoso para todos nosotros", recuerda Steve. "Había muchas reglas que seguir y que aprender, ya que todo se generaba en tiempo real. Antes podías programar y renderizar, ya que en ese momento no importaba cómo se veía todo en pantalla, pero con los polígonos todo tenía que hacerse extremadamente bien o, de lo contrario, al desplegarse en pantalla el juego podía irse a pique y nada funcionaba". Su experiencia con anteriores juegos para consolas Nintendo se utilizó para crear texturas que seguían teniendo un desafío. "Colorear todo un vértice o texturizar todo un polígono a la vez era un mundo muy diferente al que es ahora", recuerda Ed. "Debido a esto, optamos por la menor cantidad posible de texturas en los personajes. Viéndolo ahora con perspectiva, reconozco que funcionó bastante bien, porque con aquellos sombreados las figuras se veían lo suficientemente bien como para ser reconocibles y funcionales dentro del juego. Con algunas texturas todo se volvía extremadamente borroso y frustrante", agrega Chris.

El enfoque del sistema hacia la memoria siguió un modelo igualmente flexible para el coprocesador. Las consolas anteriores habían asignado varios grupos de RAM a diferentes tareas: memoria principal, video y audio. N64 utilizaba una arquitectura de memoria unificada, lo que permitía a los desarrolladores distribuir la memoria de 4 MB del sistema entre esas tareas de la forma que mejor les interesara. "Hasta aquel momento todo el mundo tenía que lidiar con los bancos de memoria, lo que era un verdadero dolor de cabeza a la hora de organizarlo. Ahora teníamos todo bajo un mismo techo, lo que era fantástico", señala Giles. "Básicamente tenías tres áreas: tenías la ROM, tenías la RAM y luego tenías la memoria de gráficos, y cuando digo memoria me refiero a memoria de texturas y polígonos, con lo que todavía tenías una parte de la memoria de gráficos ▶

CÓMO ADAPTAR SAGAS CLÁSICAS A LAS NUEVAS POSIBILIDADES DE N64



POKÉMON STADIUM

■ Por muy buenos que fueran los juegos de *Pokémon* portátiles, las batallas no eran muy impresionantes para los niños que se habían enganchado a la serie de la tele. Las versiones en 3D de las populares criaturas se importaban desde tu cartucho de Game Boy y tenían todo el encanto de los dibujos animados, con unas animaciones espectaculares.



GOLDENEYE 007

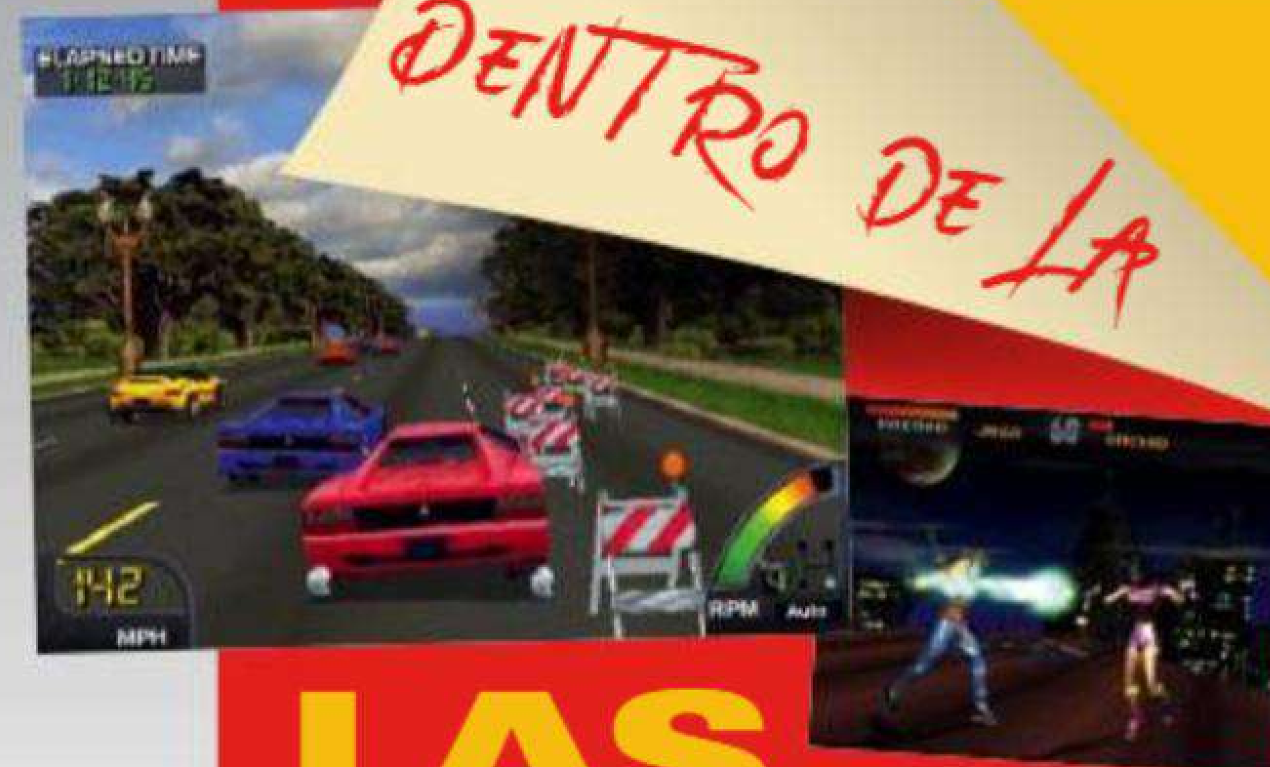
■ El inesperado juego de disparos de Rare fue una verdadera sorpresa. Su cámara en primera persona permitió a los jugadores ponerse el esmoquin del súper espía de la gran pantalla, mientras que los cuatro puertos para mandos te dejaban ser Tiburón, Oddjob, el Baron Samedi o May Day en un multiplayer todavía mítico.



DONKEY KONG 64

■ Aunque tenía un nuevo mundo en 3D que lucía fenomenal y que hacía uso del cartucho de memoria, la actualización más notable del clan Kong en su paso a N64 se produjo en su apartado sonoro. El DK Rap no suena igual que como lo recordabas en tu Super Nintendo y definitivamente es algo que no puedes olvidar una vez que lo escuchas.





LAS OTRAS N64

¿QUÉ HUBO DETRÁS DE LOS JUEGOS ARCADE ULTRA 64?

Si visitabas los salones recreativos a mediados de los 90 es muy probable que los recuerdes. *Killer Instinct*, de Rare y *Cruis'n USA*, de Midway, se lanzaron en 1994, pregonando la tecnología que impulsaría la nueva consola de Nintendo. Solo unos años antes, la Neo Geo de SNK había sido la máquina perfecta para llevar los arcades a casa, pero a un precio prohibitivo. ¿Llegaría este hardware a nuestras casas a un precio asequible?

Pues no. A pesar de lucir el logo de Ultra 64 en pantalla, el hardware Midway V-Unit que ejecutaba *Cruis'n USA* empleó una CPU de Texas Instruments y un chip 3D personalizado, que no tenía nada que ver con la consola que Silicon Graphics produciría para Nintendo. La revista *GamePro* de diciembre de 1994 informaba que "según Nintendo América, *Cruis'n USA* fue programado por Williams Entertainment antes de que las herramientas de desarrollo de Ultra 64 estuvieran disponibles". Si bien la eventual conversión a N64 es bastante similar en muchos aspectos, tiene una resolución más baja y una velocidad de frames menos estable.

Ese mismo número de *GamePro* señaló que el único desarrollador en el mundo con herramientas de desarrollo Ultra 64 era Rare. El propio arcade ya señalaba en pantalla que *Killer Instinct* estaría "disponible en tu casa en 1995, solo en Nintendo Ultra 64", pero esto también resultó ser algo poco preciso. En este caso había algo de verdad en tal afirmación, porque la placa arcade de *Killer Instinct* empleó una CPU MIPS R4600, prima de la R4300i utilizada finalmente en la Nintendo 64. Sin embargo, no tenía nada parecido al coprocesador RCP de N64 y usaba un disco duro, algo a lo que la máquina doméstica nunca tuvo acceso. El juego se convirtió a SNES y Game Boy debido a los retrasos en la salida de Nintendo 64, y *Killer Instinct 2* llegaría a los salones recreativos antes de que *Killer Instinct Gold* apareciera finalmente el Nintendo 64 en 1997.

que estaba separada. Era una caché en el chip, pero era genial tener todo en la RAM porque podías acceder a cualquier cosa en cualquier lugar, sin tener que preocuparte de dónde estaba. Ese fue uno de los grandes atractivos y logros de este tipo de arquitectura. Aunque la arquitectura de la memoria de N64 no era especialmente rápida, Giles no recuerda que aquello fuera un problema. "El problema residía más en el tamaño de las cachés, que eran bastante pequeñas. Era mayor para las texturas que para los polígonos, algo realmente problemático para nuestro trabajo. Ese era el motivo por el que obtener la mayor cantidad de formas con el menor número de polígonos posible se convertía en algo fundamental en el desarrollo".

Otro aspecto inusual de la RAM era el noveno bit reservado para funciones gráficas, algo que Eric estaba dispuesto a explotar de otra forma. "La arquitectura original en desarrollo tenía solo 2 o 2,5 MB de RAM, todas eran DRAM de 9 bits. La CPU solo tenía acceso como ocho bits por byte, por lo que creé un controlador esquemático para, con algún contratiempo, usar el noveno bit como memoria adicional. Eso representaba aproximadamente 280K extra, lo suficiente para algunas texturas o sonidos almacenados en la caché", explica. "Se lo mostré con orgullo a Acorn, un desarrollador genial que trabajaba en Nintendo. Algún tiempo después de que aumentaron la memoria a 4 MB, recibí un correo electrónico dónde me pedían que, por favor, no usara ese noveno bit en ningún juego. Lo consideraban algo muy pirata". Así, el truco de Eric nunca vio la luz en un juego y posiblemente fue lo mejor que pudo pasar. "Lo que sí pasó fue que el RCP hizo un buen uso del noveno bit, para una resolución adicional de Z-Buffer y cobertura 5553 RGB + por su anti-aliasing", recuerda.

En lo que respecta al sonido, N64 utilizó la CPU y el RCP para reproducir samples de sonido. Si bien ofrecía un gran salto sobre lo que era posible hacer y ya se había visto en SNES, tenía algunas desventajas importantes en comparación con sus competidores. "N64 tenía más RAM disponible para el procesador de audio y podía cargar datos mucho más rápido desde la ROM que una PlayStation desde un CD", explica el veterano músico de videojuegos Matt Furniss. "La mayoría de los juegos de PlayStation tenían bandas sonoras en CD que dejaban toda la RAM de audio disponible para los efectos de sonido, mientras que la N64 tenía que generar tanto música como efectos de sonido desde el mismo sitio. Por eso PlayStation suena mejor: tiene más efectos de sonido y frecuencias de sampleo más altas. Pero la música de N64, a cambio, podría ser más dinámica y cambiar sin problemas durante el juego". La flexibilidad del sistema permitió una variedad de enfoques. "*Cruis'n Exotica* utilizaba samples muy grandes de un solo canal, comprimidos desde la recreativa. Para *Excitebike 64* utilizamos audio en dos canales, lo que permitía un poco más de variedad en cada canción", explica Matt. "Los cartuchos en los que trabajé tenían suficiente ROM para almacenar toda la música y los efectos a una frecuencia de sampleo



» [N64] Giles Goddard creó la cara de *Super Mario 64* en dos meses, pero su impacto aun perdura.

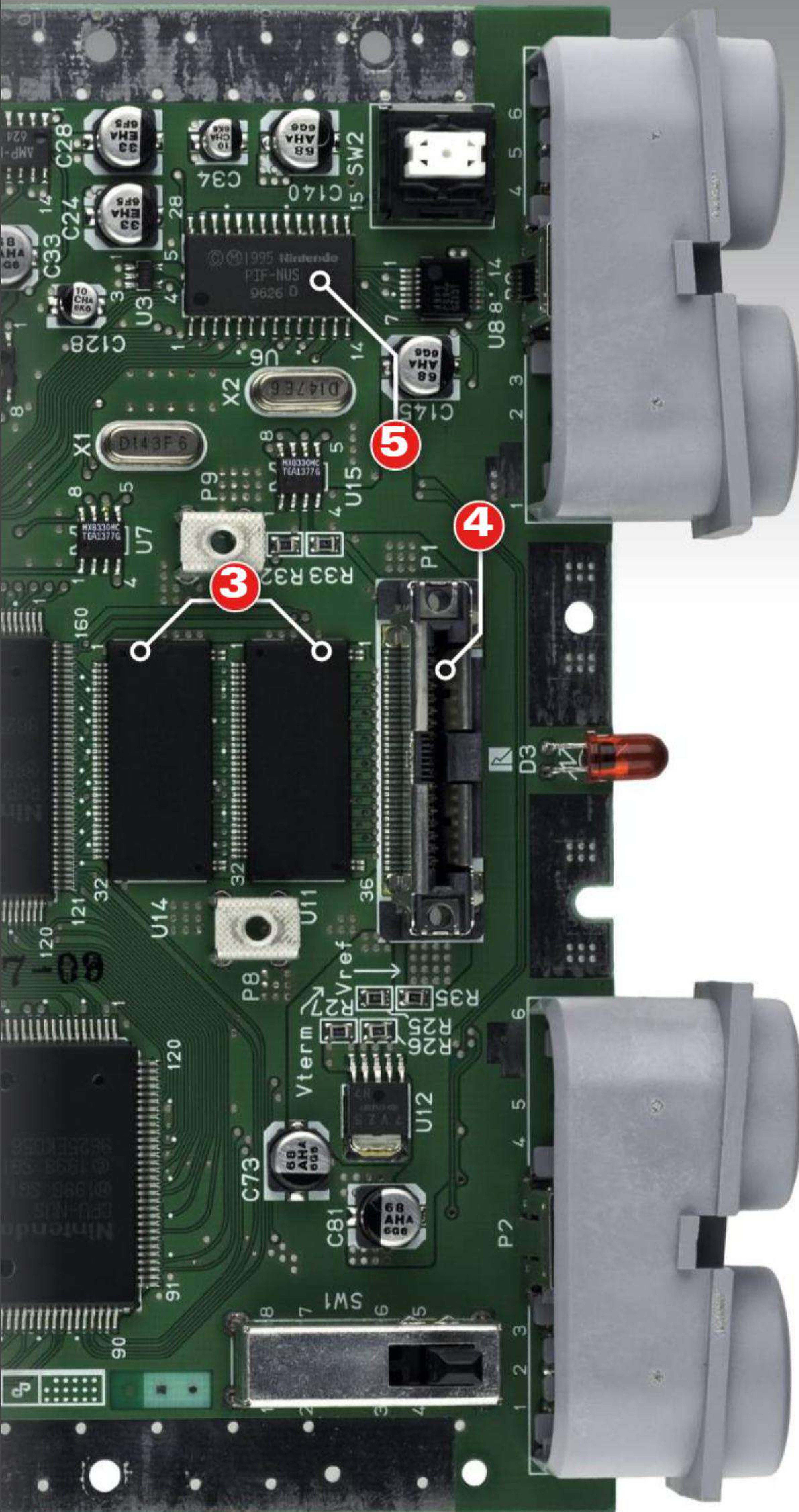


» [N64] Sin los cuatro puertos de control de N64 se habría disfrutado menos de *Super Smash Bros*.



» [N64] No se podían meter intros muy largas, así que *WWF No Mercy* usó imágenes fijas.


» [N64] Aunque los juegos de N64 parecían muy sólidos gracias a su hardware, a veces podían sufrir severas bajadas de framerate.







DENTRO DE LA

BAJO EL CAPÓ

MIRAMOS DE CERCA LA PLACA MADRE DE N64

CPU-NUS

1 Ante ustedes la maravillosa CPU de la Nintendo 64, una MIPS R4300i con frecuencia de 93,75 MHz que utiliza la arquitectura MIPS III y que es capaz de realizar operaciones de 32 y 64 bits.

RCP-NUS

2 Aquí tenemos el coprocesador, que contiene el procesador de señal y el procesador de visualización. Es el principal responsable de los gráficos que se despliegan en pantalla y del sonido de los juegos de N64. También maneja las operaciones de entrada / salida.

RDRAM

3 La memoria del sistema, con un total de 4,5 MB y que está conectada al RCP a través de un bus de 9 bits. La mayor parte del sistema no puede acceder a los últimos 512 KB, y solo la GPU puede acceder al noveno bit para fines como la resolución adicional del Z-Buffer.

RAM EXPANSION PORT

4 El lugar original del Jumper Pak, que completa el circuito de la RAM, permitía extraerlo y conectar los 4,5 MB de RDRAM adicionales a través del Expansion Pak, el cual algunos juegos requerían. Si ninguna de las unidades está conectada el sistema no puede arrancar, mostrando una pantalla en blanco.

PIF-NUS

5 La interfaz periférica está conectada al RCP y maneja las entradas de los mandos y accesorios conectados. También es el chip que se comunica con el de seguridad CIC en cada cartucho para la prevención de la piratería y el bloqueo de región.

TIRANDO LA LÍNEA

ANALIZAMOS LOS ELEMENTOS GRÁFICOS DE UNA FAMOSA ESCENA DE N64

TRAS LAS PUERTAS

1 No hay nada visible detrás de las puertas porque cada habitación se carga cuando Mario está cerca, lo que resulta útil para controlar el uso de la RAM. Abajo a la derecha se muestra cuanto debe acercarse para ello.

BARANDILLA

2 Es un gran ejemplo de cómo hacer mucho con muy poco. Se dibuja usando solo dos polígonos y una textura de 32x32, repetida a lo largo. Parece detallada, pero utiliza muy pocos recursos.

TEXTURA DEL SOL

3 Se puede ver que se compone de ocho triángulos dispuestos en forma cuadrada. La textura es simétrica, por lo que solo se almacena una cuarta parte y el resto se dibuja reflejándola y dándole la vuelta.

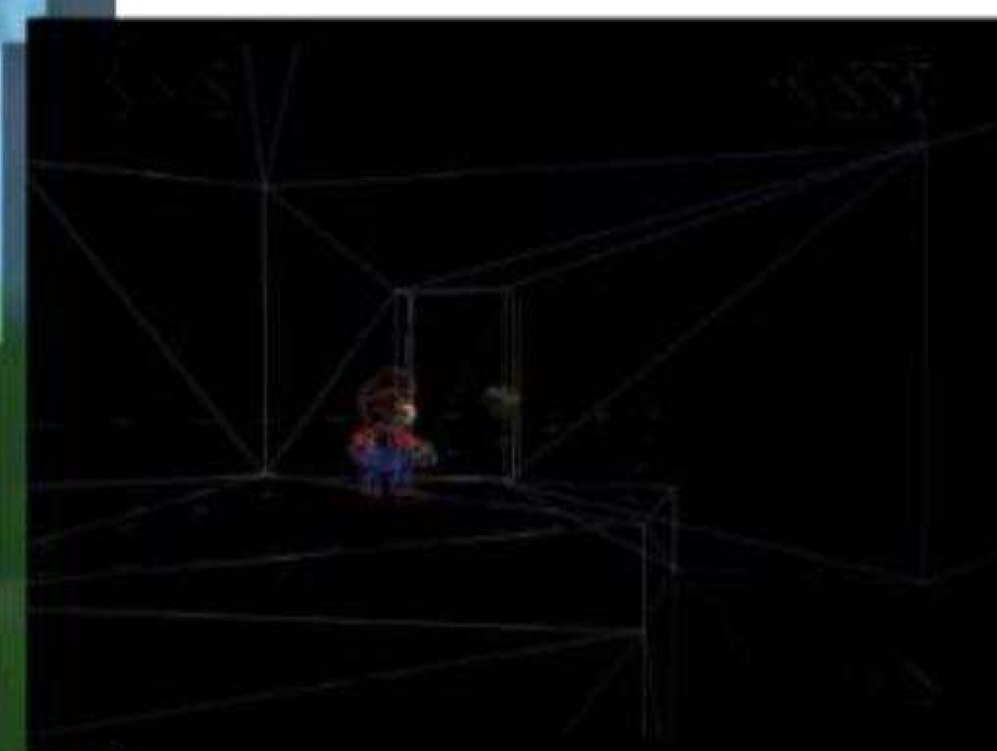
MONEDAS

4 Si se hubieran modelado, el desperdicio de recursos habría sido tremendo. Se hicieron con sprites renderizados. La textura se almacena en escala de grises y está coloreada según las necesidades del juego, por colores.

MARIO

5 El fontanero se lleva la cantidad de polígonos más grande de la escena. La mayor parte de su modelado se compone de simples polígonos sombreados, pero sus ojos, cabello o detalles de la ropa se agregan como texturas.







y compresión que daba un resultado más que decente". Al preguntarle cuánto espacio ocupó con su música, Matt no puede concretar, pero dice que "debía ser más que en la mayoría de los juegos, era inusual almacenar la música como lo hacíamos. Por ejemplo, para *Tony Hawk Pro Skater 2* de N64 tuvimos que hacer una selección reducida de canciones, con pistas largas que se repetían en bucle". Pero por mucho que el sonido en cartucho fuera bueno, la elección de este soporte se convirtió en un problema. Los CD-ROM adoptados por Sony y Sega eran más fáciles de copiar, pero permitían una gran cantidad de fluidez en las presentaciones e intros, como secuencias FMV, y extensas pistas de audio. Algunos desarrolladores, sobre todo Squaresoft, asumieron que seguir con el formato cartucho implicaría una restricción demasiado grande para sus ambiciosos proyectos y dieron el salto a plataformas rivales. Otros editores se sintieron atraídos por el bajo coste de los CD, lo que les permitió fabricar juegos con menos riesgo financiero, además de poder ofrecérselos a los consumidores a un precio más bajo.

Más allá de los componentes internos de la consola, la innovación se extendió a la interfaz del sistema. La consola venía con cuatro puertos de control de serie, lo que hacía que los juegos multijugador fueran los más deseados, un cambio muy simple que convirtió en clásicos instantáneos títulos como *GoldenEye 007* o *Mario Kart 64*. Más radical era su inusual mando, con su diseño de tres puntas. El stick analógico central proporcionaba un control preciso sobre la dirección y la velocidad del movimiento, mientras que el cuarteto de botones C fue diseñado para el control de la cámara 3D. A su vez, el gatillo Z proporcionaba una alternativa a los ya habituales botones L / R. "Tuve el privilegio de trabajar muy de cerca con las personas clave de Nintendo, pude aprender de ellos y comprender su enfoque basado en la funcionalidad y en la diversión que querían plasmar, y como luego se ejecutaba todo para que el hardware lo permitiera", dice Lee Schuneman. "El mando que se diseñó tenía la mirada puesta en el futuro (las 3D) así como el pasado más cercano (las 2D), entendiendo que los jugadores y desarrolladores necesitarían tiempo para acostumbrarse al cambio que se avecinaba, cuando los mundos 3D se convirtieran definitivamente en lo habitual. La realidad es que aquellos conceptos permanecen hasta el día de hoy en casi todos los mandos. Siempre me ha gustado que Nintendo siga su propio camino y diseñe hardware para poder jugar a sus juegos, no al revés. Nunca es tecnología por tecnología".



» [N64] La música de *Excitebike 64* es rara avis en el uso de las capacidades de audio del N64, según cuenta Matt Furniss.

A pesar de todo su poderío técnico, N64 se definió tanto por el talento de quienes lo desarrollaron como por las especificaciones del sistema. Los efectos especiales de *Super Mario 64* hicieron que la consola diera un paso por delante de las demás y fueron también una muestra de ingenio como de avance tecnológico. "Creo que muchas de las cosas que estábamos haciendo se hacían para demostrar la potencia del hardware. No se vería igual en una PlayStation", dice Giles. "Era Nintendo, tenían los conocimientos y la voluntad para experimentar con sus ideas sin tener que preocuparse por lo económico. Hubo un poco de ambas cosas: los artistas de Nintendo son increíbles y los programadores son increíbles. Fue la combinación de tener un gran hardware y un gran equipo".

Sobre esto, Lee afirma que "nunca me he acercado a ningún desarrollo de juegos pensando en el hardware, siempre he partido de una idea que he intentado convertir en realidad. Por supuesto, a lo largo del camino descubres cosas que quizás puedas o no puedas implementar, y para eso siempre encuentras una solución. Rare estaba, y estoy seguro de que todavía lo está, llena de grandes ingenieros de software que nunca estuvieron satisfechos con ninguna limitación, por lo que las debilidades del hardware nunca fueron un problema para ellos, solo algo que solucionar", señala. Sobre todo, recuerda más a la gente que el hardware. "La cantidad de diseñadores de clase mundial como Miyamoto, Iwata, Ken Lobb o todos los fundadores de Rare con los que pude trabajar durante esos años de N64 fue bastante sorprendente".

A medida que N64 envejecía, hubo un par de intentos de expandir sus capacidades. El 64DD era una unidad que utilizaba discos magnéticos con una capacidad de 64 MB y posibilidad de guardar datos. Se enseñó



» [N64] Algunos de sus mejores juegos partían de ideas ya establecidas, pero bien ejecutadas.





DENTRO DE LA



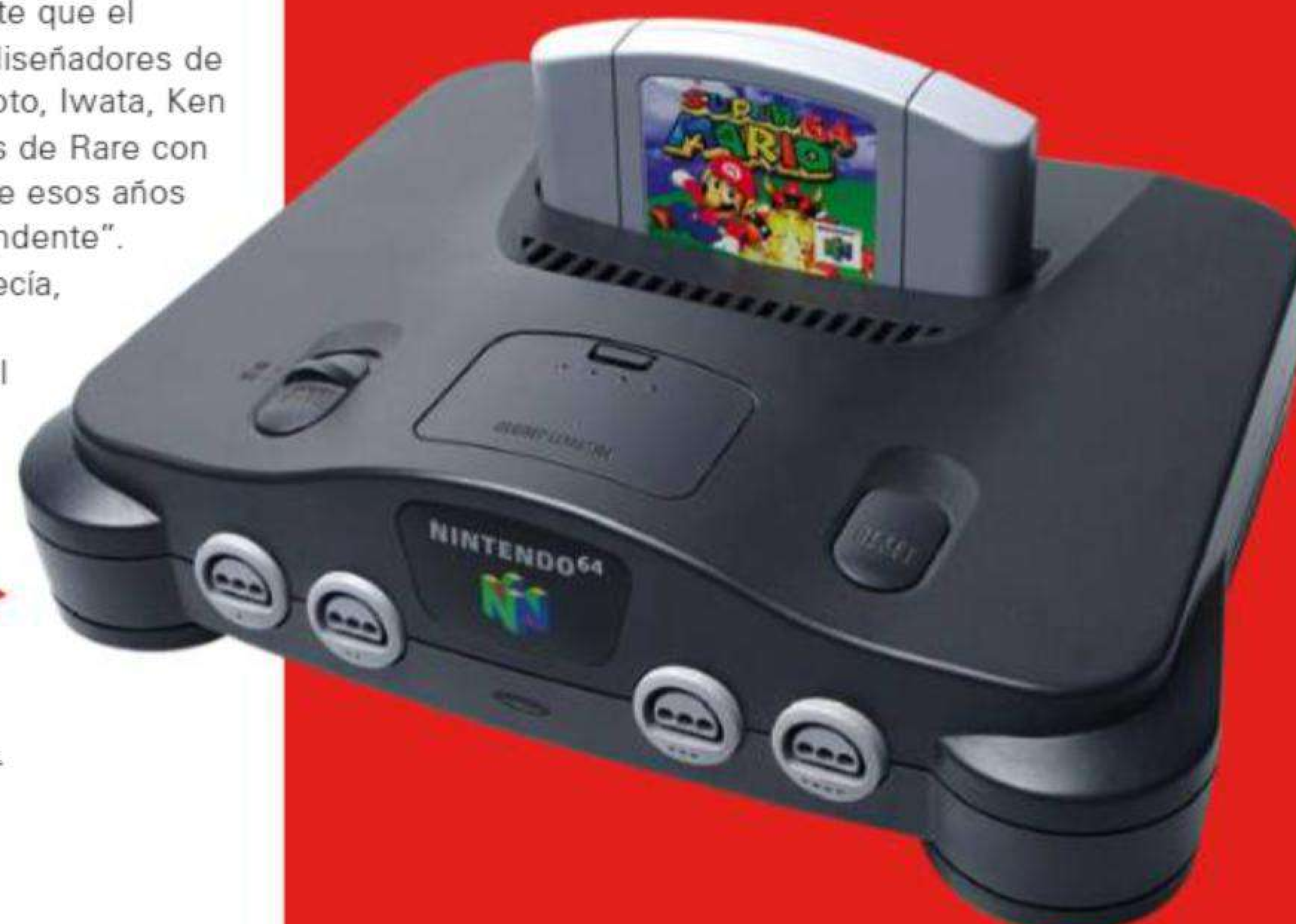
» [N64] Incluso con el Expansion Pak, *Dinosaur Planet* habría sido demasiado para la Nintendo 64.



» [N64] *Donkey Kong 64* utiliza iluminación dinámica, relacionada con el uso inteligente del Expansion Pak.



» [N64] El filtrado bilineal evitaba los fallos que se ven con los enemigos cercanos en los FPS de otras consolas.





» [N64] Para no martirizar a los no poseedores del Expansion Pak, solo unos pocos juegos lo utilizaron.



» [N64] Los objetos renderizados en 3D y en tiempo real eran algo bastante común en los juegos de Nintendo 64.

por primera vez al público en la feria Shoshinkai de 1996, pero empezó a retrasarse mucho. Según Amir, que estaba trabajando en *Mario Artist: Paint Studio* para Software Creations, no solo el público se quedó sin noticias. "De hecho, dejé el proyecto para sumarme a ZedTwo y trabajar en *Wetrix* antes de que *Mario Artist* estuviera terminado", explica. "Se prolongó tanto que parecía que no se iba a lanzar nunca. Durante el tiempo que estuve en el proyecto, unos cuatro años, ni siquiera vimos kits de desarrollo". 64DD finalmente vio la luz en Japón en diciembre de 1999 y recibió muy poco apoyo, siendo *Doshin The Giant*, *F-Zero X Expansion Kit* y *SimCity 64* sus juegos más notables.

Sin embargo, el 64DD venía con algo que terminó siendo mucho más importante: el Expansion Pak. Este módulo adicional duplicaba la RAM de la consola y era compatible con docenas de juegos de cartucho. La mayoría de los juegos lo usaban para ofrecer modos de alta resolución, pero algunos, como *San Francisco Rush 2049*, incluían contenido exclusivo, como fases adicionales. Los más ambiciosos fueron *Donkey Kong 64*, *Perfect Dark* y *The Legend Of Zelda: Majora's Mask*, que requerían el uso obligatorio del Expansion Pak. Mark Stevenson recuerda que fue beneficioso para cuestiones de lo más estándar, como el tamaño de los niveles en *Donkey Kong 64*, pero también hubo equipos que le dieron usos más creativos. "Lo utilizamos para crear iluminación dinámica, lo cual era difícil de hacer y muy costoso", recuerda. "Uno de los ingenieros escribió un sistema mediante el cual podrías entrar en una cueva y habría una luz oscilante. El primer movimiento de esa luz registraría



» [N64] Eric Johnstone vio cómo evolucionaba el hardware mientras desarrollaba *Star Wars: Shadows Of The Empire.*

todos los cambios de color en todos los polígonos de esa área y luego los guardaría como datos y los reproduciría como una animación en lugar de tener que recalcular constantemente esa iluminación. El resultado también ofrecía una cierta desaceleración cuando se entraba, pero quedaba bien, era un movimiento suave y agradable".

Incluso con el aumento de memoria, los desarrolladores encontraron los límites del sistema, algo que se puede ver en la demo del inédito *Dinosaur Planet*, de Rare. "Creo que corría a 15 FPS la mayor parte del tiempo, así que estaba claro que habíamos llegado al límite. Pero al igual que con *Diddy Kong Racing*, solo queríamos hacer realidad nuestra visión y cargarnos cualquier limitación técnica", dice Lee. "Viví un gran momento con *Dinosaur Planet* cuando hice una demostración del juego en una pantalla gigante en Rare, con el ex presidente de Nintendo América, Arakawa-san. Recibimos muchos aplausos y fue, sin duda, un momento muy feliz para el equipo". El juego finalmente tomó un nuevo rumbo y fue redirigido hacia la sucesora de N64. "*Star Fox Adventures* acabó saliendo en GC y algunos de nosotros, como Kevin Bayliss, Phil Tossell o yo mismo, pudimos ir a traba-



» [N64] No todos los juegos del tramo final de la consola usaban el Expansion Pak para lucir genial. Sin & Punishment lucía genial en el hardware de serie.



» [N64] La conversión a N64 de *Resident Evil 2* fue un milagro propiciado por el uso de un cartucho de 64 MB.

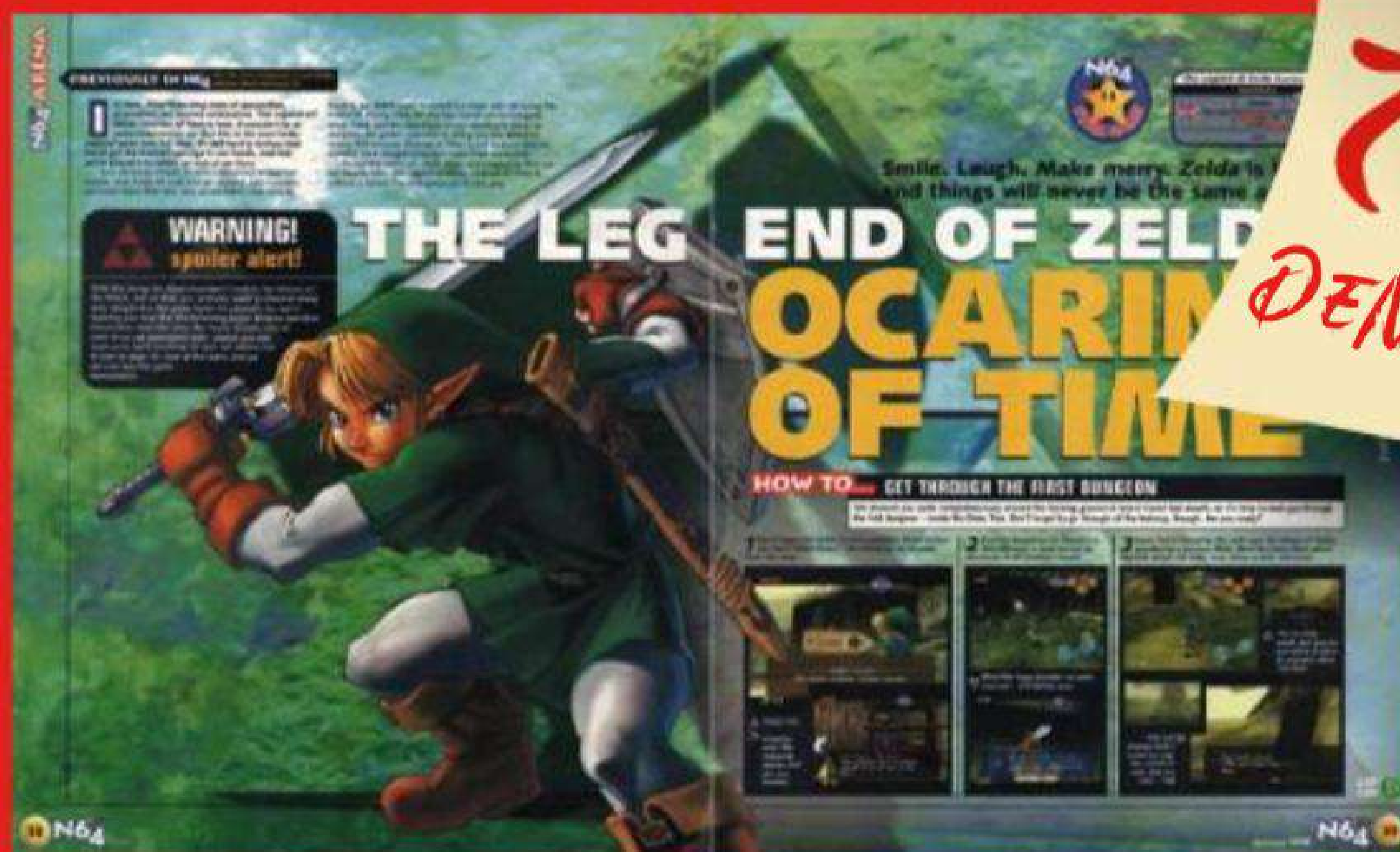
jar con Miyamoto-san e Iwata-san en Kyoto". Otros juegos dieron saltos similares a GC, como *Resident Evil Zero* o *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*.

Aunque era una consola poderosa con muchas características avanzadas, N64 no pudo replicar el éxito de SNES. Colocó vendió menos unidades que su predecesora y Nintendo cedió su posición a Sony para colocarse en un segundo puesto dentro del mercado de consolas. N64 acusó en Japón la relativa falta de RPG en la consola, e incluso terminó vendiendo menos unidades que Saturn. Y tuvo menos lanzamientos que sus competidores, poco menos de 400 títulos, en comparación con los más de 1.000 juegos que salieron para Saturn y los más de 4.000 de PlayStation. Si bien cabe señalar que Nintendo siguió siendo rentable durante los años de N64, todo acababa por señalar que su consola no había tenido el éxito que se esperaba.

Es imposible negar su legado, empezando por su diseño de hardware. Todos los fabricantes fueron tomando prestadas algunas ideas del mando de N64 y los cuatro puertos de mandos se convirtieron en un estándar. También se podría decir que N64 hizo más que cualquiera de sus rivales para promover los juegos en 3D. Fue un significativo paso adelante en comparación con las texturas de bloque y las paredes inestables de los juegos de PlayStation y Saturn, porque los juegos de N64 se veían más sólidos y estables. Pero más que eso, muchos títulos de N64, ahora consideramos como clásicos indiscutibles, proporcionaron el camino a seguir para el resto de la industria, que aún estaba aprendiendo a diseñar videojuegos en 3D. Es revelador que Nintendo no alterara sus diseños de Mario y Zelda en las posteriores entregas para GameCube. 25 años después, esa es quizás la mejor manera de contextualizar el lugar que ocupa Nintendo 64 en la historia. Es una pieza de hardware que fue diseñada por expertos en 3D, a quienes no solo les importaba cuanto vendería, sino que se viera mejor que ninguna otra consola del mercado. Ejecutó juegos que elevaron los estándares que los jugadores esperaban de los juegos en 3D, desde sus esquemas de control hasta los ingeniosos diseños de escenarios de algunos títulos. Aunque no fue la plataforma más popular de su época, la N64 fue la consola que marcó con seguridad nuestro camino hacia el futuro en 3D. *



DENTRO DE LA



BENDITA NOSTALGIA

JES BICKHAM DE N64 MAGAZINE RECUERDA CÓMO VIVIÓ LA CONSOLA

Describe cómo fue jugar con N64 por primera vez.

El primer juego de N64 que vi y jugué en persona fue *Super Mario 64*, en un puedo de demostración colocado en un Dixons de Bristol. Fue alucinante, ya que sus imágenes en 3D, el movimiento, el impulso y la sensación de espacio eran tremendas. Era una conversión del juego clásico de plataformas en 2D a las 3D y era impactante. Se sentía como un juego emblema para la consola, capaz de señalar lo que podía hacer la máquina y lo que vendría después.

¿Cuál crees que fue el juego más impresionante de la consola y por qué?

Wave Race 64 era muy impactante, técnicamente hablando. El agua, a pesar de su aspecto grueso y poligonal que transmite ahora, sigue siendo alucinante. *Perfect Dark* también, lo veías como un juego que trascendía, incluso con todos los problemas de framerate que a veces sufría. El que haya intentado jugar a Counter-Ops con una velocidad de frames de solo dígito sabe de lo que le hablo.

¿Fue importante la incorporación de cuatro entradas de mandos para el éxito del sistema?

Creo que fue esencial. Los cientos o miles de horas que perdimos en la oficina con el multijugador de *Mario Kart 64*, *Smash Bros.* o *GoldenEye* son testimonio de aquello. Eso que nos pasaba a nosotros se repetía en dormitorios y salones de todo el mundo. La experiencia multijugador en Nintendo 64 era gloriosa, solo tenías que llevar tu mando, conectarlo y listo.

En su día hubo mucho entusiasmo con el Expansion Pak. ¿Estuvo justificada tanta ilusión?

Creo que fue emocionante, ya que fue una solución y una respuesta directa a las malas críticas que estaban recibiendo los juegos de N64 en aquel momento. ¿Estaba justificada tanta emoción? Pues probablemente no. Fue más una consecuencia derivada del consenso crítico en ese momento, pero también fue un gesto de amor de Nintendo hacia su consola y sus juegos. Sus gráficos borrosos siempre se criticaban, pero luego llegó *Turok 2* y parecía que aquello no tenía parangón. Y claro, no nos olvidemos de que el Expansion Pak nos brindó la experiencia *Perfect Dark* al completo.

¿Por qué crees que vuestra revista sigue siendo tan recordada hoy en día?

A todos nos encantaba Nintendo, realmente la amábamos, y esa pasión y entusiasmo se transmitió directamente a los lectores. También fuimos honestos, como sabrá cualquiera que leyera nuestras reseñas de *Superman 64* o *Mortal Kombat Mythologies*, y creo que la honestidad significaba que la gente nos creía cuando estábamos emocionados por algo. Todos en el equipo brillaban en lo que hacían y lo transmitían de una forma divertida. También contamos con algunos de los mejores redactores del sector. Cada día era una aventura para nosotros y creo que eso se reflejaba en cada página que escribimos. ¡Qué tiempos!



SIR CLIVE

EL INVENTOR OLVIDADO



CAMBIÓ PARA SIEMPRE LA HISTORIA DE LA MICROINFORMÁTICA DOMÉSTICA, LLEVANDO ORDENADORES ACCESIBLES Y DIDÁCTICOS A NUESTROS HOGARES. Y SU LEGADO SIN DUDA ES MUCHO MÁS AMPLIO Y ESENCIAL DE LO QUE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SE HAN PRESTADO A TRANSMITIR. SIR CLIVE SINCLAIR FUE UN INVENTOR ADELANTADO A SU TIEMPO, PERO QUE LLEGÓ A SU DEBIDA HORA CON EL MÍTICO ZX SPECTRUM.

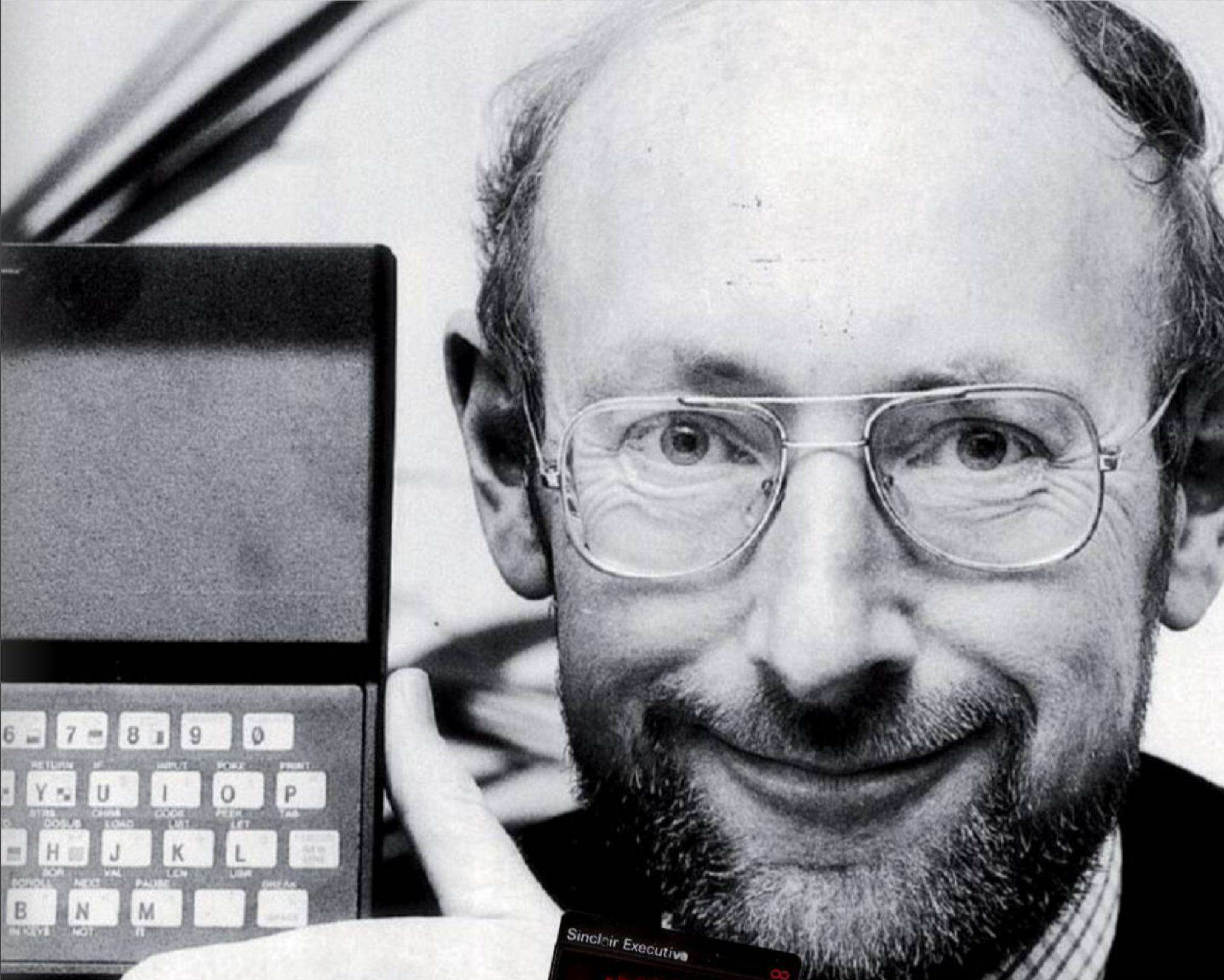
TEXTO DE JESÚS MARTÍNEZ DEL VAS



» Clive Marles Sinclair destacó desde su juventud con su habilidad para las matemáticas y su inventiva.

Los telediarios españoles no dedicaron ni un segundo a su fallecimiento. Tuvo que ser el programa *Zoom.net* quien le brindase un corto pero merecidísimo espacio. En las redes, Elon Musk reconoció expresamente su legado y su (in)genio. No solo él: "Un pionero en innovación y un tesoro nacional", así definió escuetamente Alan Sugar en uno de sus tweets a Sir Clive Sinclair con motivo de su desaparición. Alan, su gran competidor, su némesis en el Reino Unido. Aunque la adquisición de la marca Sinclair pueda ser entendida como un movimiento empresarial más de Lord Sugar, y quizá ni siquiera de una entidad económica demasiado relevante, tuvo para él un significado simbólico enorme. Quizá eso explica que reconozca hoy día que recuerda el momento de una manera muy vívida y significada. Sinclair Research, en marzo de 1986, pasaba por una etapa de dificultades insostenible, definitivamente encaminada a la quiebra. Pero no era solamente una empresa, sino el legado (errático en sus lanzamientos y propósitos desde aquel mítico ZX Spectrum) de Sir Clive Sinclair, tesoro nacional. El hombre que popularizó en el Reino Unido la microinformática doméstica. El loco inventor, el genio, el orgullo de la tecnología británica y el hombre que puso los cimientos (pretendiéndolo o no) de la industria europea del videojuego.

En aquel año, consultoras como Price Waterhouse, bancos como Barclays o representantes de la poderosa cadena Dixons, habían abandonado ya su propósito de enmendar la trayectoria comercial de Sinclair y se dirigían a su competidor, Alan Sugar, al frente de la mucho más saneada empresa Amstrad. Nadie quería dejar caer en desgracia a un símbolo nacional semejante, y el propio Sir Clive sabía que su única opción pasaba por la venta de su compañía. Aun en esos momentos, en varias reuniones con Sugar en sus oficinas y en su casa, le pidió como condición poder seguir al frente de la empresa, poder seguir con sus inventos e investigaciones. Pero Alan no quería ser el mecenas de alguien que podía en unos años llevarle a la ruina, ni ocupar su tiempo con derivas o malas decisiones (ni tampoco con las buenas): quería solo la marca. Vender sus ordenadores, rediseñados y fabricados a través de sus redes tejidas en Taiwán. Quería el resultado de la mente de Sinclair, no al personaje. Tras una reunión del inventor con los principales fabricantes de los productos de la marca, entre ellos los responsables de Timex, accedieron a la compra, tras poner Sugar sobre la mesa una oferta de cinco millones de libras, más cuarenta libras por unidad ya fabricada o en la cadena de producción (casi 80.000 ZX Spectrums). Para poner esto en perspectiva, Indescomp (la distribuidora española de Amstrad) fue adquirida por veintidós millones de libras un año después, por lo que sin duda se puede afirmar que Sinclair había salido a precio de sal-



do. Perdían por aquel entonces un millón de libras al mes. En declaraciones a la BBC, Sir Clive reconoció esta dicotomía entre los innovadores, creadores de nuevos productos, y los grandes mercados; los primeros se mostraban incapaces de abordar un mercado de masas, que exigía especialización en marketing y en habilidad para recortar precios a gran escala. Alan Sugar o José Luis Domínguez eran vendedores. Los científicos como Sir Clive no podían ganar la partida.

DE INVENTOR A SIR

Clive Marles Sinclair nació el 30 de julio de 1940 en Richmond, Londres, aunque su infancia la pasó en Devon cuando sus padres se refugiaron allí huyendo de los bombardeos alemanes durante la guerra. Un ambiente familiar feliz que promovía la libertad creativa, y sus antecedentes familiares "ingenieriles" (su padre y su abuelo eran ingenieros navales) despertaron en él la pasión por la experimentación y la electrónica. Sus habilidades matemáticas pronto destacaron sobre el resto de compañeros de escuela, y su conocimiento de electrónica se amplió gracias a su activa colaboración con pequeñas compañías y publicaciones. Finalmente, decidió no ir a la Universidad y seguir su propio camino de conocimiento, lanzándose a la publicación de artículos en prensa especializada, y fabricando y vendiendo dispositivos electrónicos por correo en kits. En 1961 da un primer paso decisivo creando su empresa Sinclair Radionics, alcanzando popularidad con un micro amplificador que se vanagloriaba de ser "20 veces más diminuto que la competencia". Ese era uno de sus intereses principales, aquello que agitaba su ingenio, como resumía su hija Belinda en declaraciones a *The Guardian*: "Quería hacer las cosas pequeñas y baratas, para hacerlas accesibles a la gente". Por supuesto, también quería notoriedad, que su nombre e imagen quedaran asociados a una marca innovadora de prestigio. Sinclair sabía venderse, pese a todo.

A mediados de la década de los 60, la marca Sinclair estaba ya asociada a radios en miniatura, como la Micro 6, vendidas bajo el formato de kits o ya ensambladas. En la alta fidelidad, Sinclair



» Sinclair sostiene su revolucionario Z88, un ingenio portátil que se adelantó a su tiempo.

» La factoría de Timex, la compañía norteamericana que se encargó de lanzar el ZX Spectrum en Estados Unidos.



encuentra una valiosa veta desarrollando amplificadores, siendo el Sinclair X-20 muy representativo de este tipo de productos. Y todo ello a precios muy bajos, utilizando en ocasiones componentes rechazados por otras compañías pero cuyas especificaciones seguían siendo de utilidad para el ingeniero británico.

La empresa queda asentada definitivamente en Cambridge, localidad británica llamada a ser la "Silicon Valley" de Europa. Obsesionado con la usabilidad de los dispositivos y su tamaño, Sir Clive concibió calculadoras portátiles de un tamaño y formato sorprendentemente similares a las de un iPhone. La Sinclair Executive, presentada en 1972, solo tenía 9 mm de espesor. Manejables con una mano, delgadas y elegantes. Y lo que es más importante: con un gasto energético diez veces menor que las calculadoras de la competencia, y a un precio competitivo ofreciendo mejor tecnología. Dentro de sus tripas habitaba un circuito integrado con 7.000 transistores y tres diminutas pilas de botón que podían insuflar vida al dispositivo durante meses. ¡También podían explotar, como descubriría tiempo después! Y aunque no eran aparatos baratos (79 libras de entonces daban para varios Spectrums de los 80), las Sinclair Executive se convirtieron en un éxito absoluto que aportaba distinción entre altos cargos empresariales.

Sin embargo, los costes en investigación se disparaban, y los precios se ajustaban excesivamente en unos años donde todavía se fabricaba en el Reino Unido. Pese a lo innovador de su producción, como los relojes digitales o las televisiones portátiles, la política de costes trajo consigo productos con defectos de fabricación y con problemas añadidos poco resueltos (como el recalentamiento de calculadoras y relojes) que fueron poco a poco minando las cuentas de Sinclair Radionics, hasta el punto de tener que ser tutelada por el Estado debido a las deudas acumuladas. La actividad de Sir Clive se centró entonces en otra empresa, Sinclair Instrument, que se renombró a Science of Cambridge. Y de su colaboración con Chris Curry, un capacitado ingeniero con el que llevaba trabajando desde mediados de los



» Sinclair hizo mucho más que ordenadores. Atentos a este encantador televisor en miniatura.



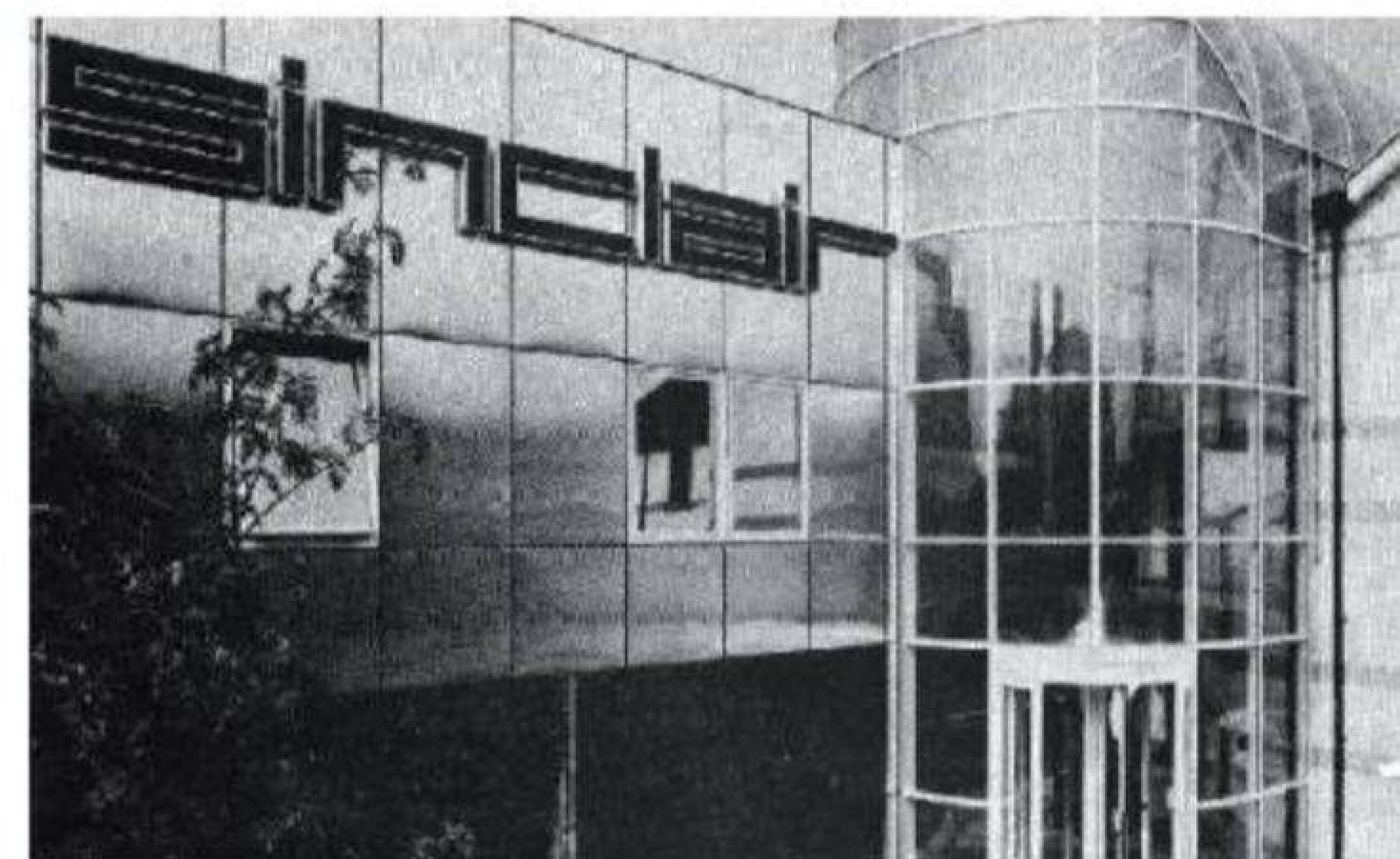
» Su creación más famosa, el ZX Spectrum, introdujo la informática en muchos hogares y tuvo gran relevancia en nuestro país.



» [Amstrad] Uno de los objetivos principales del juego es encender este cañón para destruir la pasarela.

» Antes de revolucionar la informática doméstica con el ZX Spectrum, Sinclair ya se había labrado un nombre en la industria con distintos dispositivos electrónicos.

» Las oficinas de Sinclair, con su inolvidable logotipo decorando la entrada.



El ZX Spectrum abrió las puertas de la informática a millones de hogares

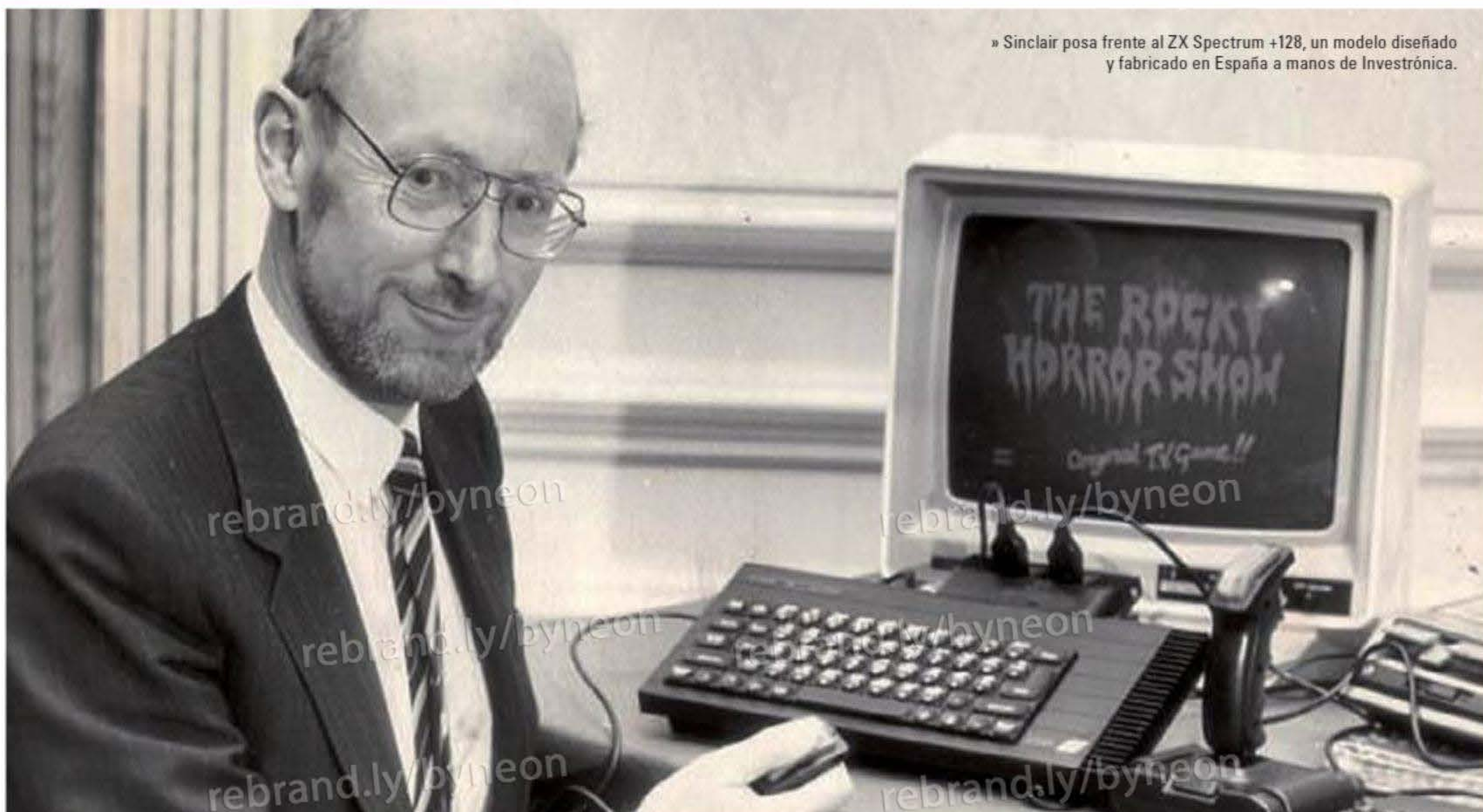
60, surgen los primeros tanteos en el mundo de los ordenadores domésticos: en 1977 con el MK14, un ordenador en formato kit, y en 1979 con el comienzo del desarrollo del mítico ZX80, un ordenador que usaba como base el conocido procesador Z80, y ya bajo las siglas empresariales de Sinclair Research Ltd.

El ZX80, con su pequeño tamaño y su aspecto asimilable a una "calculadora grande de sobremesa", fue presentado por Sir Clive como un instrumento de posibilidades ilimitadas, que tanto podría servir para jugar al ajedrez como para gestionar una central eléctrica. Era parte del enigma tras los ordenadores domésticos de los 80: los usuarios obtenían algo muy distinto de un ordenador profesional, destinado a quehaceres empresariales. Eran máquinas programables con un primario sistema operativo, si es que se le podía llamar así. Se trataba en realidad de un BASIC propietario, desarrollado por la empresa Nine Tiles, que efectivamente servía para desarrollar programas comerciales. Sí, para jugar al ajedrez, tal vez no muy bien, y con la dudosa capacidad para gestionar centrales energéticas. La exigua memoria de tan solo 1K de memoria se antojaba escasa para tales destinos, la misma capacidad que su sucesor, el ZX81 (que contó más adelante con una expansión externa a 16K). El producto se ofrecía en dos formatos de venta: el ordenador completo por 99 libras, y un kit para montar al precio de 79 libras. El sueño de Sinclair de ofrecer un ordenador por menos de 100 libras se hizo realidad pronto, en 1981. El ZX80 y el ZX81 le trajeron la fortuna de la que disfrutó hasta el día de su fallecimiento. Llegó a tener un beneficio de 14 millones de libras en solo un año.

Chris Curry acaba dejando la empresa por desavenencias con Sir Clive, muchas veces tormentosas por su carácter difícil y temperamental. Curry funda Acorn, que le arrebata un jugoso contrato con la BBC para informatizar los colegios del Reino Unido. Un ordenador sobre el que Sinclair ironizó incluso en sus postreros días, tildando su diseño de brutalista, criticando su alto precio y atribuyendo su popularidad a esas siglas que tanto suponían entonces, BBC. Las siglas de Sinclair iban a ser otras, y cuando su teórico "ZX82" estaba suficientemente maduro, contrató al diseñador Rick Dickinson para darle su toque definitivo, un aspecto atemporal con un teclado de goma no mecánico y aquel arcoiris adornando la esquina, que forma parte ya de la cultura popular.

El día de San Jorge de 1982 nació en el Reino Unido el ZX Spectrum, un irrepetible ordenador que vendió 5 millones de unidades en todo el mundo, y que coló por la puerta principal de los hogares la informática a un precio inigualable. Un factor, el precio, que hizo que en España se vendieran, de la mano de Investrónica, cientos de miles de ZX que fueron la primera piedra de toque de muchos españoles con el mundo de la programación. Nuestro país acabó siendo el segundo en importancia para Sinclair, solo por detrás del mercado local inglés, pero el ZX Spectrum llegó a mercados aparentemente inaccesibles: fue el ordenador más popular en los países del otro lado del telón de acero, incluso en la Unión Soviética, en la cual se desarrollaron clones como el Pentagon, enormemente populares entre la población.

Sir Clive se convirtió en una celebridad, como hombre mediático y magnético que era. Un showman que aparecía habitualmente en la prensa, en entrevistas televisivas, que acapararía portadas, que protagonizaría un sonado divorcio y alegres deslices de faldas, y que sería nombrado Sir (Knight Ba- ▶



» Sinclair posa frente al ZX Spectrum +128, un modelo diseñado y fabricado en España a manos de Investrónica.

chelor) por la Corona Británica cuando contaba solo con 43 años, debido a su indiscutible papel en el avance de la industria informática británica.

Sinclair acabó vendiendo todo su legado informático a su mayor rival, Amstrad

Únete a mi grupo de Telegram, ahí encontrarás mis aportes:
https://rebrand.ly/byneon
Escanea el código QR:



LAS MALAS DECISIONES

Sin embargo, su idilio con el éxito se torció cuando quiso ir más allá de un ordenador sencillo, como el ZX Spectrum, para abordar el terreno de las computadoras semiprofesionales. El QL (Quantum Leap, salto cuántico) pretendió ofrecer aplicaciones de edición de texto y contabilidad, con un potente procesador Motorola. Pero la decisión de utilizar los poco fiables Microdrives y un lanzamiento plagado de problemas con un sistema operativo incompleto, hizo que el apoyo de usuarios, distribuidores y desarrolladores se resintiera.

Su siguiente paso, fuera del ámbito de la informática, le definió perfectamente: genio visionario y a la vez obcecado con la resolución de un problema relevante. En este caso, centró su foco en la circulación de vehículos contaminantes, a la vez que percibió por dónde iban a ir los tiros una vez que el uso del petróleo fuera insostenible en la economía global. El coche eléctrico y las baterías se perfilaron como una opción de futuro pero tremendamente prematura, teniendo en cuenta la tecnología de 1985. Una batería de plomo-ácido de 12 voltios con capacidad para recorrer 32 kilómetros, un carísimo chasis fabricado por Lotus cuyo molde costó un millón de libras, un motor que se rumoreó que estaba fabricado por Hoover con tecnología similar a la de una lavadora, y una velocidad punta de 24 km/hora. Poco menos que un triciclo de juguete, que ni siquiera podía proteger de la poco grata intemperie británica, y que ofreció la estampa de Sir Clive embutido en su interior, sin apenas espacio, en el desapacible día de su presentación. No mermaron su ánimo las furibundas críticas, pero la realidad se impuso: solo 5.000 unidades vendidas frente a una previsión de 200.000. La visión de Sir Clive era correcta (salvo que la pila de hidrógeno nos desmienta en unos años) pero no lo fueron ni la época ni los intereses de sus contemporáneos. Ni el diseño, naturalmente.

En aquellos momentos de deriva, poco le importaba a Sinclair un nuevo modelo de ordenador, de cuyo diseño se ocupó Investrónica, rescatando a los técnicos de Sinclair Research de sus escombros. El Spectrum 128K tuvo buena acogida en nuestro país, y a Sinclair Research le sirvió para apuntarse al carro español y obtener unos ingresos temporales que pudieran dar un poco de oxígeno a sus maltrechas finanzas. Ni siquiera eso funcionó del todo: el stock de ordenadores sin vender del modelo anterior, el Spectrum +, se agolpaba en las estanterías de los grandes almacenes, y limitaba la expansión del nuevo modelo. Una empresa llamada Amstrad triunfaba en aquellos momentos allá donde el QL no había podido despuntar. El Amstrad CPC, con su aspecto semiprofesional y su pack monitor/ordenador a un precio deslumbrante, tomaba poco a poco el relevo en el mercado. Cuando socios como el magnate Robert Maxwell dejaron a Sir Clive en la estacada, al final del camino solo quedaba Alan Sugar. El inventor estaba a punto de perder la partida.

Una vez vendido su legado intelectual a Amstrad, todavía tuvo la energía de persistir en otra visión: la miniaturización de los ordenadores personales hasta el tamaño de una tableta, lejos de los pesados maletines que se estilaban en aquellos años. En 1988, el Z88 planteó un ordenador portátil con una pantalla LCD, cuando el mercado se movía en otra dirección: los PC clónicos, tecnología ultra-cara de empresa que ahora podía adquirirse en un hogar a precios populares. En ese barco estaba Amstrad e incluso Investrónica. Sinclair pasó desapercibido, ignorado en ferias como el CES de Chicago, con su nuevo concepto no muy distinto de lo que hoy en día es una tablet con un teclado integrado. Pero nadie (aún) buscaba aquel tipo de producto.

EL VIEJO INVENTOR

En sus últimos años, Sir Clive renegaba del concepto de informática moderna, tan alejada de sus objetivos de antaño. Memorias pantagruélicas, casi obscenas, poco optimizadas, con un enorme desperdicio de recursos y con diseños sin depurar; así veía el mundo desde su casa de Trafalgar Square. No usaba ordenadores, no mandaba emails ni usaba un móvil, le parecían actividades que le distraían de su día

» Presentación del C5 en un lluvioso día invernal en la que estuvieron presentes representantes de Investrónica.

» Sir Clive probando de forma entusiasta un prototipo de su bicicleta eléctrica X-Bike

a día. Veía con claridad un futuro en el que los sistemas automatizados de conducción serían tan eficientes que las aseguradoras prohibirían que un humano tocara un volante. Y se confesó temeroso de la inteligencia artificial, cuya evolución veía inevitable. Al igual que Hawkins, opinaba que una entidad artificial plenamente consciente de sí misma acabará siendo el principio del fin de la humanidad, aunque tal acontecimiento no creía que fuese algo inminente y que fuese a perturbar sus quehaceres diarios.

Ya sea por obstinación, orgullo o aburrimiento, nunca llegó a desestimar aquel viejo sueño de su C5, que tantas burlas provocó en su momento. Su producto más conocido en la "moderna" Sinclair Research fue Zike, un motor eléctrico para bicicletas que revisitaba sus obsesiones por la mejora del transporte urbano mediante el uso de baterías, como alternativa a los combustibles fósiles. Era algo que tenía claro en 1984 con su C5, e igual de claro en 1996 cuando se lanzó Zike mediante venta por correo a un precio de 499 libras. Sin embargo, una serie de avatares con los fabricantes, dependientes de una empresa alemana que quebró, dio al traste con el nuevo invento, del que apenas se vendieron 1.200 unidades. Por aquel entonces, y era la realidad, Sinclair Research era solo Sinclair, financiando sus investigaciones con su fortuna personal. Desarrollaba diseños que una empresa china, Deka, llevaba a término y comercializaba. Ni el ZA20 en 2003, ni la bicicleta eléctrica plegable A-Bike en 2006, ni el X1 en 2010, consiguieron convertirse en el vehículo eléctrico de referencia en el ámbito doméstico para pequeños trayectos: era tarde, y el concepto pertenecía ya a los grandes monstruos del motor, con los que no existía competencia posible. El C5 todavía contó con una versión "reimaginada" bajo el nombre de Iris e-Trike, de su sobrino Grant Sinclair. Un triciclo asistido por pedaleo que adolece de los mismos problemas que el producto original, y cuya principal innovación parecía el diseño, el precio y la posibilidad de no mojarse en un día lluvioso. Aunque se anunció para producirse en 2017, sigue anunciándose como producto en pre-reserva. Como vemos, el legado de Sir Clive ha acabado convertido en una obsesión intergeneracional.



» Angie Bowness, la segunda mujer de Sir Clive Sinclair, un matrimonio fallido y envuelto en polémica.

Pero Sinclair tuvo su época gloriosa de fortuna, vino, rosas y teclas de goma, donde concurrió su ingenio con el fluir de los tiempos. Y supo vender sus productos, dotados de una exquisita estética: siempre se confesó incapaz en el campo del diseño, pero sí era hábil reconociendo un buen trabajo. Esto hizo que sus productos tuviesen siempre una imagen pulida, pulcra. Solo hay que deleitarse con la concepción de la carcasa del ZX Spectrum, o con detalles como la caja del QL: podría pasar por un producto de Apple hoy día. Este interés por lo estético como medio para explicar el producto tecnológico se extendió al propio manual del ZX81 y del ZX Spectrum. Sir Clive encargó para los mismos una serie de imágenes al afamado pintor británico John Harris, ganador de un Hugo e ilustrador de autores tan prestigiosos como Arthur C. Clarke, Frederik Pohl u Orson Scott Card. Su estilo futurista y la imagen de abstracta sofisticación que proyectaba resultó idónea para estos icónicos manuales que ya están asociados a aquellas geometrías grandiosas a modo de naves espaciales inmensas que surcaban atardeceres o flotaban sobre mares de microchips. Eso era lo que vendía exactamente Sinclair Research: la construcción de un futuro. El inventor británico también reconoció en sí mismo esta cualidad innata, la de visualizar el devenir tecnológico.

Sus productos siempre pretendieron formalizar aquello que la sociedad iba a precisar, pero que el usuario ni siquiera era capaz de imaginar. Un ordenador en casa, barato y accesible; un dispositivo de bolsillo para ver la televisión o trabajar; un ordenador portátil del tamaño de un portadocumentos; un coche eléctrico no contaminante. Una capacidad que quizá no encontró el momento adecuado, ni los medios para convertir sus planteamientos en productos de masas, como sí encontró Elon Musk o Steve Jobs en su "segunda etapa". De haber podido replicar su éxito con el ZX Spectrum en el campo de la automoción o la comunicación portátil, qué distinta podría haber sido la historia. Pero Sir Clive tuvo su momento y su producto, y sin duda su influencia. Toda la industria británica del videojuego se forjó sobre el legado de las siglas de Sinclair.

El viejo inventor se ha llevado consigo aquellos sueños, pero ha dejado construidos un buen puñado de ellos. Eso merecía muchos, muchos minutos en el telediario.

LA GUÍA DEFINITIVA

YAKU...

LOS VIDEOJUEGOS CRECIERON EN LOS 2000 A BASE DE ARMAS, GÁNGSTERS Y GORE: SEGA SEGUIRÍA ESA TENDENCIA, PERO CENTRADA EN UN PÚBLICO JAPONÉS: ACOMPÁÑANOS A KAMUROCHO PARA RECORDAR EL NACIMIENTO DE UNA LEYENDA DE LA YAKUZA.

TEXTO DE ALAN WEN

A principios del nuevo milenio, Sega se tiró varios años adaptándose a su nueva vida como desarrolladora y editora third party. Empezó trasladando el catálogo de Dreamcast a otras plataformas, desarrollando unos pocos títulos nuevos (como *Billy Hatcher and the Giant Egg* para GameCube) o reviviendo IP clásicas (con *Shinobi* para PS2 y *Panzer Dragoon Orta* para Xbox). Sin embargo, ninguno de ellos causó un gran impacto y, pese a haber abandonado el negocio de las consolas tras cinco años de pérdidas financieras, la compañía seguía en números rojos. Necesitaba un éxito.

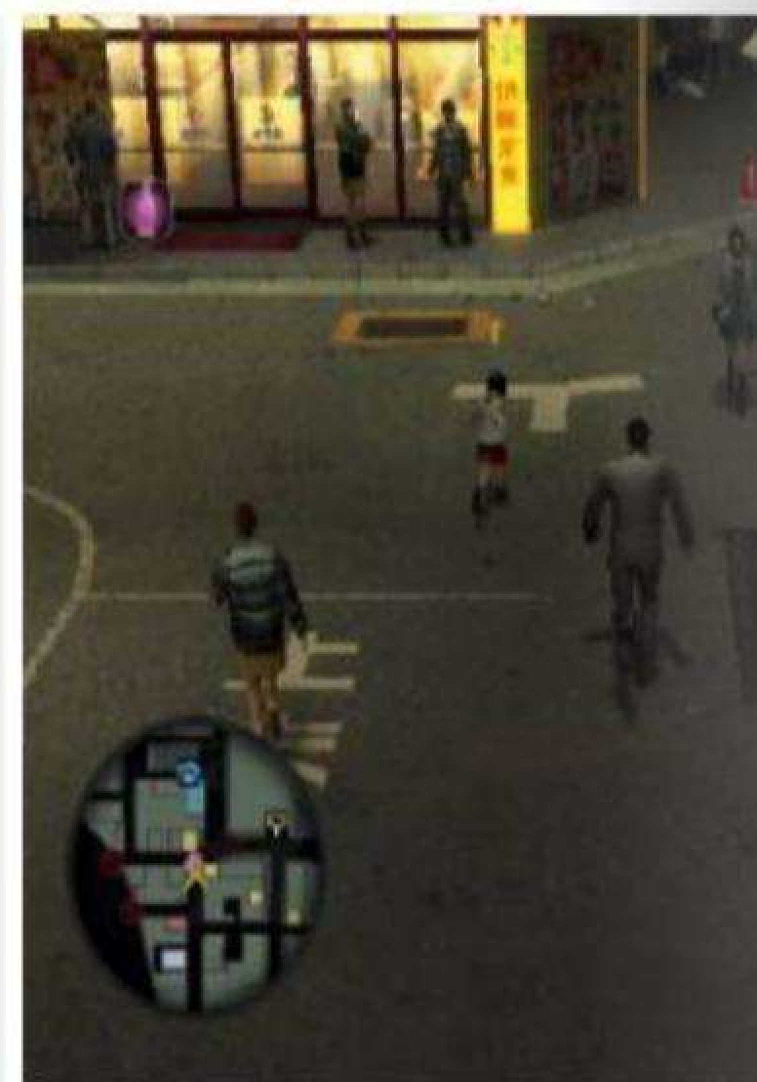
» [PS2] Esta icónica tienda japonesa viene a ser un "todo a cien", pero con una pegadiza canción publicitaria.



Por supuesto, no era la única empresa japonesa que pasaba por un mal momento. La primera década de los 2000 vio el auge de los estudios occidentales, a medida que muchas desarrolladoras que estaban acostumbradas a crear para PC se mudaban a consolas más potentes, los gustos viraban hacia un realismo crudo dirigido a un público más maduro, con superproducciones que no eran nada baratas de hacer. Para mantener la competitividad, muchas de las compañías de videojuegos punteras de Japón se fusionarían en aquella época, como Square y Enix, Bandai y Namco o, incluso, Sega y la creadora de pachinkos Sammy, en 2004. Fue en ese momento cuando *Yakuza* (o *Ryu Ga Gotoku*, como se la conoce en su Japón natal) entró en escena.

Además de ser un proyecto nuevo y caro, también era un gran riesgo (rechazado tanto por Nintendo como por Microsoft), en parte porque no se parecía a nada que hubiera hecho antes el productor Toshihiro Nagoshi. Su división previa en Sega, Amusement Vision, había lanzado arcades coloridos, familiares y amigables como *Super Monkey Ball*, *Virtua Striker 3* o *F-Zero GX*. Sin embargo, para *Yakuza*, hizo un esfuerzo notorio para centrarse en una audiencia muy específica, los hombres japoneses adultos amantes de los videojuegos, ambientando el juego en una versión moderna de Tokio, en concreto en el popular y sórdido barrio rojo de Kamurocho, modelado a imagen y semejanza del Kabukicho real, ubicado en el distrito de Shinjuku. Además, se planteó una historia dramática con protagonistas de sangre caliente, con la inspiración de las series televisivas de yakuzas y con un guión escrito por Hase Seishu, famoso por sus novelas de criminales.

Sería incorrecto decir que *Yakuza* escapaba ▶



» [PS2] Si viéramos a un tío pululando por un barrio rojo junto a una niña de nueve años, nos haríamos preguntas...

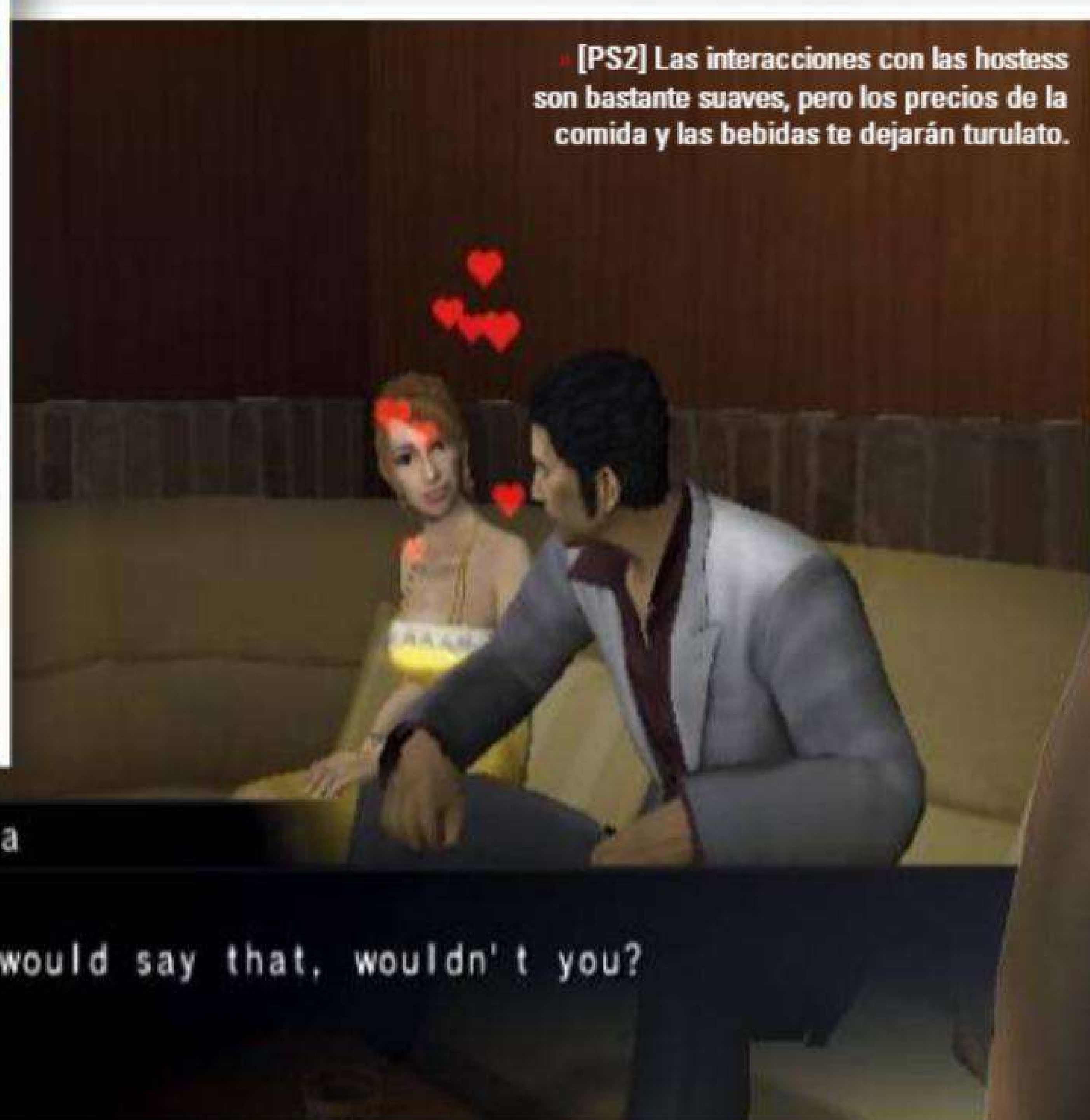


» [PS2] *Shenmue* popularizó los QTE en las secuencias de vídeo, pero *Yakuza* los usa más en los combates.

ZA

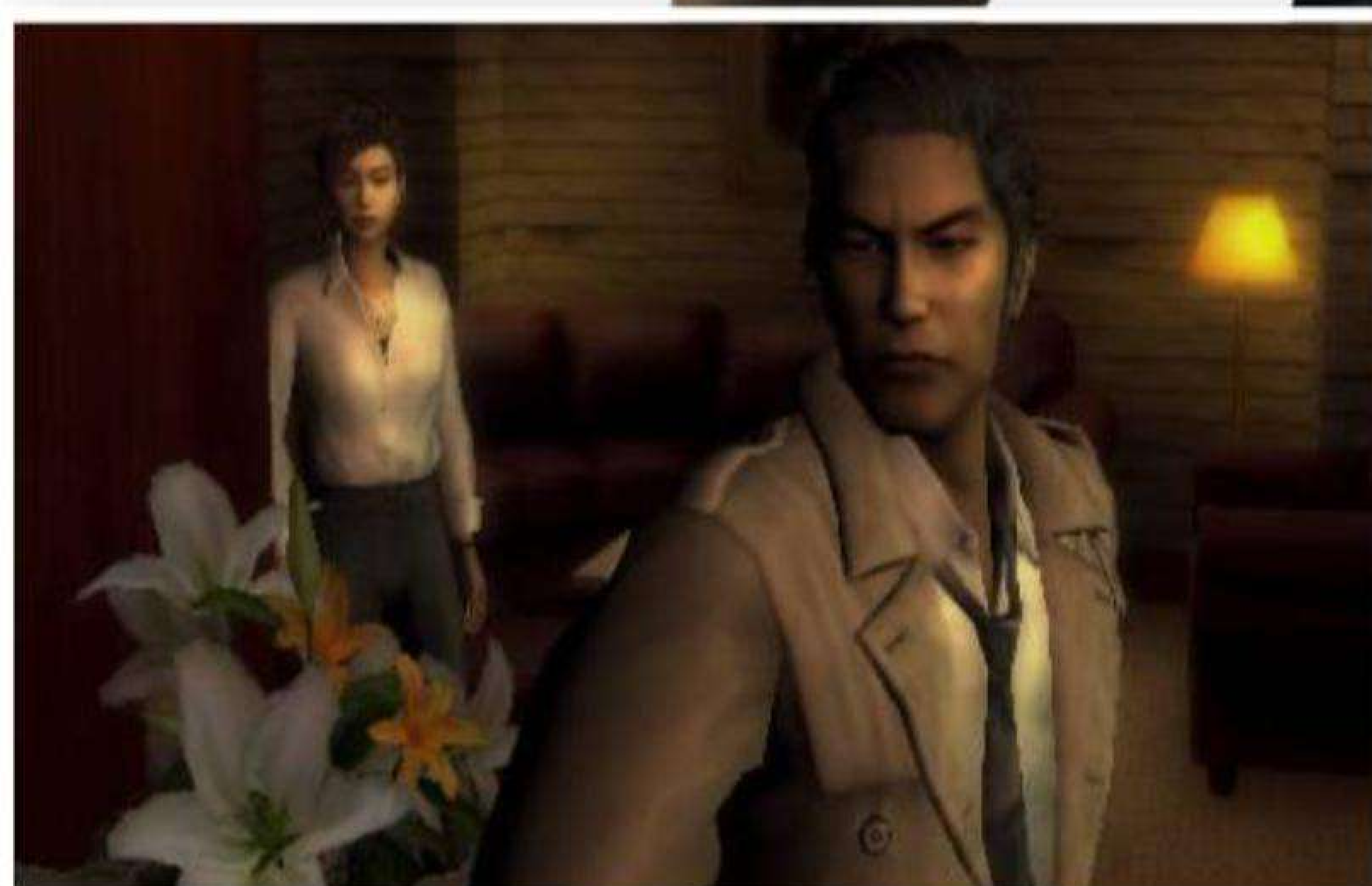
"NO SE PARECÍA A NADA QUE HUBIERA HECHO ANTES EL PRODUCTOR TOSHIHIRO NAGOSHI"





» [PS2] Las interacciones con las hostess son bastante suaves, pero los precios de la comida y las bebidas te dejarán turulato.





YAKUZA EN LA GRAN PANTALLA

EL CONTROVERTIDO DIRECTOR TAKASHI MIIKE, A LO SEGURO



Tomando el nombre nipón de la saga, *Like a Dragon: La película* se estrenó en 2007 en Japón como una vaga adaptación del primer *Yakuza*, pero condensándolo en una sola noche en Kamurocho durante una ola de calor. También incluye algunas subtramas nuevas, como un atraco a un banco por parte de dos pistoleros enmascarados algo despistados y una joven pareja que también recurre al robo a mano armada por diversión.

Aunque Takashi Miike, conocido por la ultraviolenta *Ichi the Killer* y por *Audition*, es un director prolífico, aclamado internacionalmente y familiarizado con las películas de yakuzas, en comparación este filme es más blando y, a menudo, se limita a replicar escenas del juego sin apenas carga emocional. El actor que da vida a Kiryu, Kazuki Kitamura, también parece demasiado joven para el papel, hasta el punto de parecer que está haciendo un cosplay con el icónico traje gris y la camisa roja, si bien Goro Kishitani se gusta como el psicótico Majima.

Más interesante fue un drama de 2006 emitido en la web de Sega Europa a través de cuatro episodios descargables, que sirvieron como una especie de prólogo al juego, al mostrar la infancia de Kiryu, Nishiki y Yumi en el orfanato Sunflower. Ahora, hay una nueva película en producción, en la que están involucradas las productoras estadounidenses 1212 Entertainment y Wild Sheep Content, si bien alguien debería decirle a Sega que Netflix podría ser el hogar perfecto para la saga, con una serie de televisión episódica.



" LA ATENCIÓN AL DETALLE LE DIO A YAKUZA CIERTO ATRACTIVO RESPECTO A SUS COETÁNEOS OCCIDENTALES "







HONOR ENTRE CR

KAZUMA KIRYU

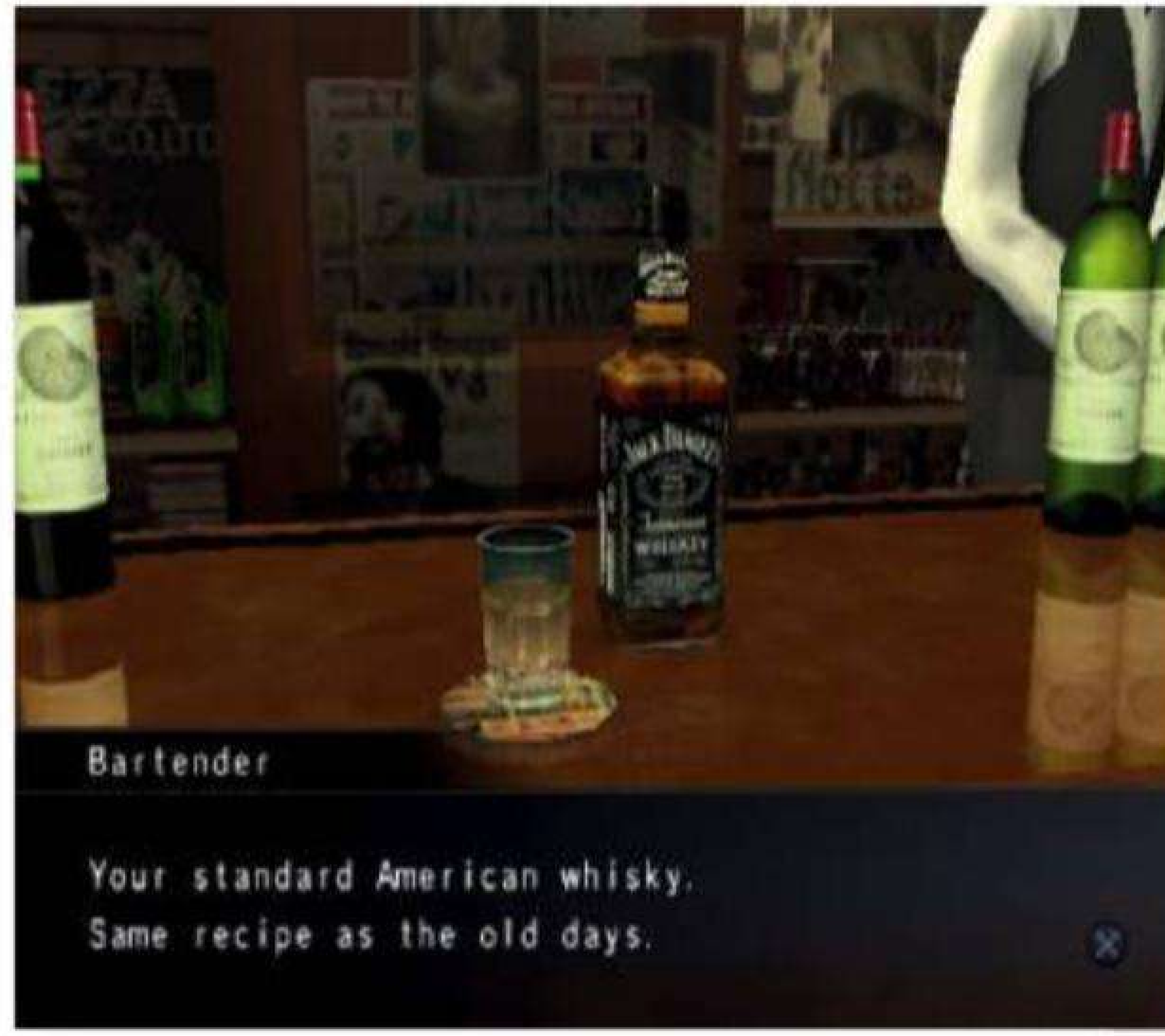
Este imponente sicario, apodado el Dragón de Dojima, está a punto de crear su propia familia yakuza cuando su hermano juramentado Nishiki mata a su patriarca y decide asumir la culpa del crimen. Los yakuzas estoicos y honorables como él son una estirpe inusual, y más tras diez años en prisión.

AKIRA NISHIKIYAMA

Conocido como Nishiki, es el hermano juramentado de Kiryu en la familia Dojima. Lleva en la espalda el tatuaje de una carpa (alusivo al mito japonés de la carpa que se convierte en un dragón tras subir a nado una cascada), lo cual representa sus ambiciones de escalar en la jerarquía del Clan Tojo, algo que aborda a sangre fría.



» [PS2] Podemos pasear por una tienda y echar una ojeada a las revistas. La atención a los pequeños detalles es clave.



» [PS2] Meter marcas reales en un juego no es nuevo, pero *Yakuza* hace énfasis en ello para reflejar mejor la vida real.





del todo al repertorio de Sega o que pretendía imitar a *Grand Theft Auto*, pues los combates recordaban a los de *SpikeOut*, el beat'em up 3D de 1998 del propio Nagoshi, que, a su vez, estaba inspirado en la saga *Streets of Rage* de Mega Drive, donde también se podían coger objetos del entorno y usarlos como armas. Durante la era de Dreamcast hubo otros intentos de ilustrar la cultura japonesa, como *Shenmue* (en el que Nagoshi trabajó como supervisor) y *Jet Set Radio* (cuyo artista Ryuta Ueda ejerció como director de *Yakuza*). No obstante, dar prioridad a un público japonés significaba ser capaces de incluir contenido y marcas con las que éste ya estuviera familiarizado. Los clubes de striptease (o las prostitutas de *GTA*) se estaban convirtiendo en una adición por defecto para los juegos "maduros", pero pagar para pasar tiempo bebiendo y charlando con hostess en clubes de cabaret como una actividad secundaria habría sido algo francamente extraño para un jugador occidental. De hecho, fue un aspecto sobre el que los miembros del equipo investigaron en profundidad, acudiendo ellos mismos a esos peculiares clubes de alterne.

Esa atención por el detalle le dio a *Yakuza* cierto atractivo respecto a sus coetáneos occidentales. Es verdad que, comparativamente, Kamurocho era un mundo abierto pequeño y no exento de transiciones, en la medida es que era imposible explorarlo a pie sin que el juego se congelara notoriamente durante un par de segundos antes de cargar la siguiente calle, con un sistema de cámaras fijas y ángulos alejados. También hubo que separar otros aspectos, como las secuencias cinematográficas (hechas con el motor del juego, eso sí) o las batallas, que generaban pequeñas arenas estancas, de un modo similar a los encuentros aleatorios de un RPG.

Pese a esas limitaciones, la ciudad se sentía como un lugar real que rezumaba vida. Había bulliciosas muchedumbres de oficinistas, maleantes, buscadores de lujuria, tenderos, encargados de restaurantes... No era un simple patio de recreo virtual que te diera licencia para generar caos de

IMINALES

CONOCE AL ELENCO DE YAKUZA

YUMI SAWAMURA

Yumi es una amiga íntima de la infancia tanto de Kazuma como de Nishiki, aunque siempre ha sentido algo especial por el primero. La historia del juego arranca de verdad cuando es secuestrada por el patriarca Dojima, quien intenta forzarla. Sin embargo, tras el incidente, desaparece y el trauma la lleva a perder la memoria.

HARUKA SAWAMURA

Para ser una niña de nueve años, es tranquila y cabezota, y no parece tener miedo a vagar sola por la zona más sórdida de la ciudad. Pero, tras cruzarse con Kazuma, los problemas la persiguen y es secuestrada varias veces, al tiempo que intenta encontrar a su madre, Mizuki, aparentemente la hermana menor de Yumi.

MAKOTO DATE

Este detective de policía busca la justicia ante todo, aunque eso suponga ir contra el poder o contra el bienestar de su propia familia. Es el único policía que no cree en la culpabilidad de Kazuma, y acaba formando equipo con el ex-yakuza diez años después, mientras investiga la desaparición de los 10.000 millones de yenes del clan Tojo.

SHINTARO KAZAMA (FUMA)

Bautizado como Fuma en la localización occidental de 2006, el capitán de la familia Dojima tiene fama de asesino sin piedad y, de hecho, fue el principal ejecutor del Clan Tojo. Es como un padre para Kazuma y Nishiki, ya que es el propietario del orfanato donde crecieron. Ayuda a Kiryu después de que éste salga de la cárcel.





COSAS QUE HACER EN KAMUROCHO

PRUEBA ESTAS ACTIVIDADES





PÁSATE POR EL SERENA

1 El bar Serena es el lugar predilecto de Kazuma y, al empezar el juego, ya se le ve allí bebiendo con Nishiki y Yumi. Se convierte en un escondite donde puedes revisionar escenas de vídeo y guardar la partida. Pero no es del todo seguro y, en un momento dado, sufrirás una emboscada...



VISITA EL SALÓN RECREATIVO

2 Hay dos sedes del Club Sega en Kamurocho, pero la de Theater Square crece considerablemente en otras entregas. Aunque hay un mueble de *Virtua Fighter 4*, no es jugable, por desgracia. En su lugar, puedes intentar pescar objetos en la irritante máquina de gancho UFO Catcher.



MÁRCATE UNOS HOME RUNS

3 Puedes acercarte al Centro de Bateo Yoshida e intentar realizar el mayor número posible de home runs, con modos que van de lo fácil a lo difícil. Este lugar se convierte en un punto de reunión con Majima, rival de Kiryu, que secuestra a Haruka para obligarle a ir.



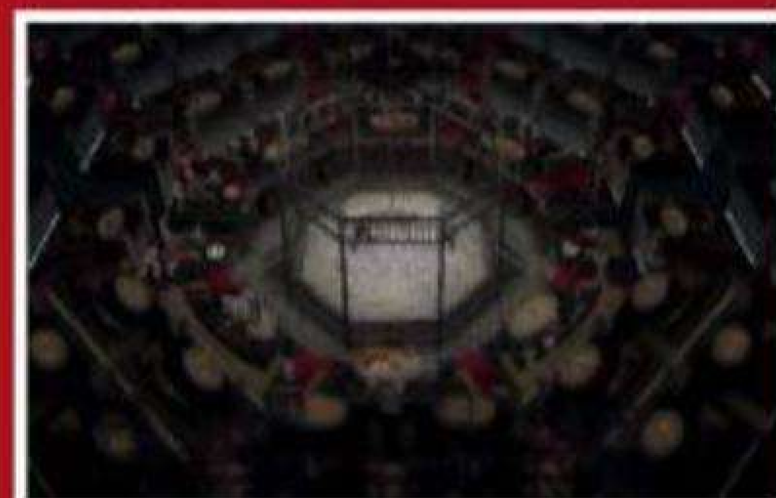
TIENTA A LA SUERTE

4 Volcano no es el único lugar de apuestas que hay en la ciudad, pero su gigantesco neón cerca de Theater Square no pasa desapercibido. Puedes jugar a las tragaperras para obtener premios como potenciadores, regalos para hostess o platos que vender.



SANGRÍA EN BACCHUS

5 Hay muchos sitios en Kamurocho donde ir a tomarte algo... pero Bacchus no es uno de ellos. No en vano, Kazuma se encuentra con que el dueño del bar y los clientes han sido masacrados en un tiroteo. Es ahí donde ve por primera vez a Haruka, asustada y sujetando una pistola.



EL COLISEO DEL PURGATORIO

6 West Park (ubicado irónicamente en el noreste del mapa) es el hogar de los vagabundos de la ciudad, pero oculta un antro de lujuria subterráneo llamado Purgatorio, donde se pueden encontrar burdeles, casinos y una jaula de combate donde Kazuma deberá probar su temple.



UN PARAÍSO EN DEMOLICIÓN

7 Shangri-La, un soapland solo para gente rica y poderosa que puede gastarse hasta un millón de yenes en una sola visita, acoge otra exhibición de Majima, que decide hacer una entrada a lo grande, derribando la puerta principal a bordo de un camión de la basura.



LA ESTRELLA DEL MILENIO

8 Durante la estancia de Kazuma en prisión, se construye Millennium Tower, el rascacielos más alto de Kamurocho, en cuya planta más elevada se halla un bar llamado Ares, donde, aparentemente, trabaja Mizuki. Esta torre es el sitio donde concluyen la mayoría de juegos de la saga.



» [PS2] ¿Qué aspecto hace que sea más fácil empatizar con Kazuma Kiryu que con otros mafiosos? Salvar a un perro, por supuesto.

forma gratuita. Por supuesto, había una profunda historia que te sumergía gradualmente en una compleja red de yakuzas, políticos y rivalidades, pero también podías tomarte un respiro entrando en unas tiendas recreadas con fidelidad, gastando tus yenes en diversos minijuegos o cruzándote con algún transeúnte que diera pie a una peculiar misión secundaria. *Yakuza* no tenía problema en pasar del drama realista a la excentricidad, pues sus combates incluían dolorosos QTE y había una persecución en coche con un tiroteo que parecía sacado de un arcade de pistola como *Virtua Cop*.

Otras cosa que distinguió a *Yakuza* fueron sus muchos personajes, y no solo los principales, con la particularidad de que los pertenecientes a los bajos fondos eran presentados con unos rótulos muy característicos con el nombre y el rango. Kazuma Kiryu era único, respecto a otros protagonistas adultos de aquella época, por la empatía que generaba. Puede que perteneciera a una organización criminal, pero no era un antihéroe o un avatar que el jugador pudiera decidir si era bueno o malo: era un tipo honorable que protegía a los vulnerables y que, aunque los combates permitieran disparar o apuñalar a los enemigos, nunca mataba "canónicamente" a nadie. De hecho, muchas peleas acababan con los pobres diablos magullados, disculpándose por causar problemas y pagando un agradecido dinero.

Pese a crearlo específicamente para el mercado japonés, Sega hizo un gran esfuerzo para localizar *Yakuza* para Occidente, contratando a actores de



Hollywood como Michael Madsen, Eliza Dushku o Mark Hamill, voz del sádico Goro Majima, rival-hermano de Kazuma. Por supuesto, con un trasfondo tan puramente japonés, se perdieron cosas en la traducción, y las limitaciones del disco no permitieron mantener las voces japonesas originales, si bien algunos ruidos de la calle y los saludos de los tenderos se quedaron en japonés. No obstante, cuando el juego se lanzó en 2006 en las PS2 occidentales, un año después que en Japón, parecía anticuado, y más en un momento en que Xbox 360 ya estaba popularizando el HD.

El hecho de que *Yakuza* fracasara en Occidente no le importó mucho a Sega en última instancia, dado que siempre estuvo pensado para el mercado japonés, donde fue un éxito, al vender un millón de unidades, lo cual daría pie a una secuela al año siguiente. De hecho, la popularidad de *Yakuza* en su país natal fue tal que lo convirtió en el equivalente de lo que aquí serían *Call of Duty* o *FIFA*, con una periodicidad de lanzamientos de un nuevo juego por año. Afortunadamente, hace pocos años, gracias a la precuela *Yakuza 0* y al remake de la primera entrega, se produjo una campaña de borrón y cuenta nueva que dio a la saga otra oportunidad de captar la atención de Occidente, mucho más receptivo quince años después para abrazar la cultura japonesa. Y eso nos complace, porque todo jugador debería experimentar lo que es *Yakuza*. *



» [PS2] Algunos pasajes de la historia transcurren en sitios de fuera de Kamurocho, como el cuartel general del Clan Tojo, donde se reúnen los patriarcas de las diversas familias.

REHACIENDO YAKUZA

UN REMAKE PARA FANS DE LO VIEJO Y LO NUEVO



Como celebración del décimo aniversario de la saga, *Yakuza Kiwami* fue un remake del primer juego hecho desde cero, usando el motor de *Yakuza 0*, que, a su vez, era una versión mejorada del de *Yakuza 5*. Además de volver a contar la historia con gráficos fotorrealistas, nuevos modelos para los personajes y diálogos regrabados (para los fans occidentales, era la primera vez que podían escuchar el audio japonés original), se añadió un montón de contenido inédito.

Para la historia, había flashbacks que ilustraban la evolución de Nishiki mientras Kiryu estuvo a la sombra, pasando de hermano juramentado a antagonista asesino. Además, fue una excusa para que los guionistas (apoyados por un fantástico trabajo de localización a cuenta de Atlus, compañía especializada en J-RPG que Sega había adquirido unos años antes) añadieran más misiones secundarias alocadas de ésas por las que la saga sería conocida en entregas posteriores. En particular, destacó Majima Everywhere, un sistema que hacía que el Perro Loco de Shimano apareciera súbitamente en diversos enclaves y con diferentes disfraces para ayudar a Kiryu a recuperar la fuerza perdida tras una década entre rejas. Además, el juego funcionaba como secuela directa del ochentero *Yakuza 0*, pues Kiryu heredó los estilos de combate intercambiables de éste y había guiños entre un juego y otro, como el del Pocket Circuit, un minijuego con coches de radiocontrol.

Kiwami se lanzó en 2016 en Japón tanto para PS3 como para PS4, pero, cuando fue localizado al año siguiente solo nos llego el de PS4, al que seguirían ports para PC y Xbox One en 2019 y 2020, respectivamente. Ahora que toda la línea principal de la saga está en Xbox Game Pass, es una oportunidad de oro para que más gente se adentre en esta excelente serie de Sega.



CÓMO SE HIZO

THE SIMPSONS™ BART VS. THE SPACE MUTANTS

ESTE JUEGO PRIMIGENIO DE LOS SIMPSON ERA TREMENDAMENTE DIFÍCIL, PERO LA HISTORIA DETRÁS DE SU CREACIÓN REVELA UN DESARROLLO NO MENOS COMPLICADO.

TEXTO DE LEWIS PACKWOOD





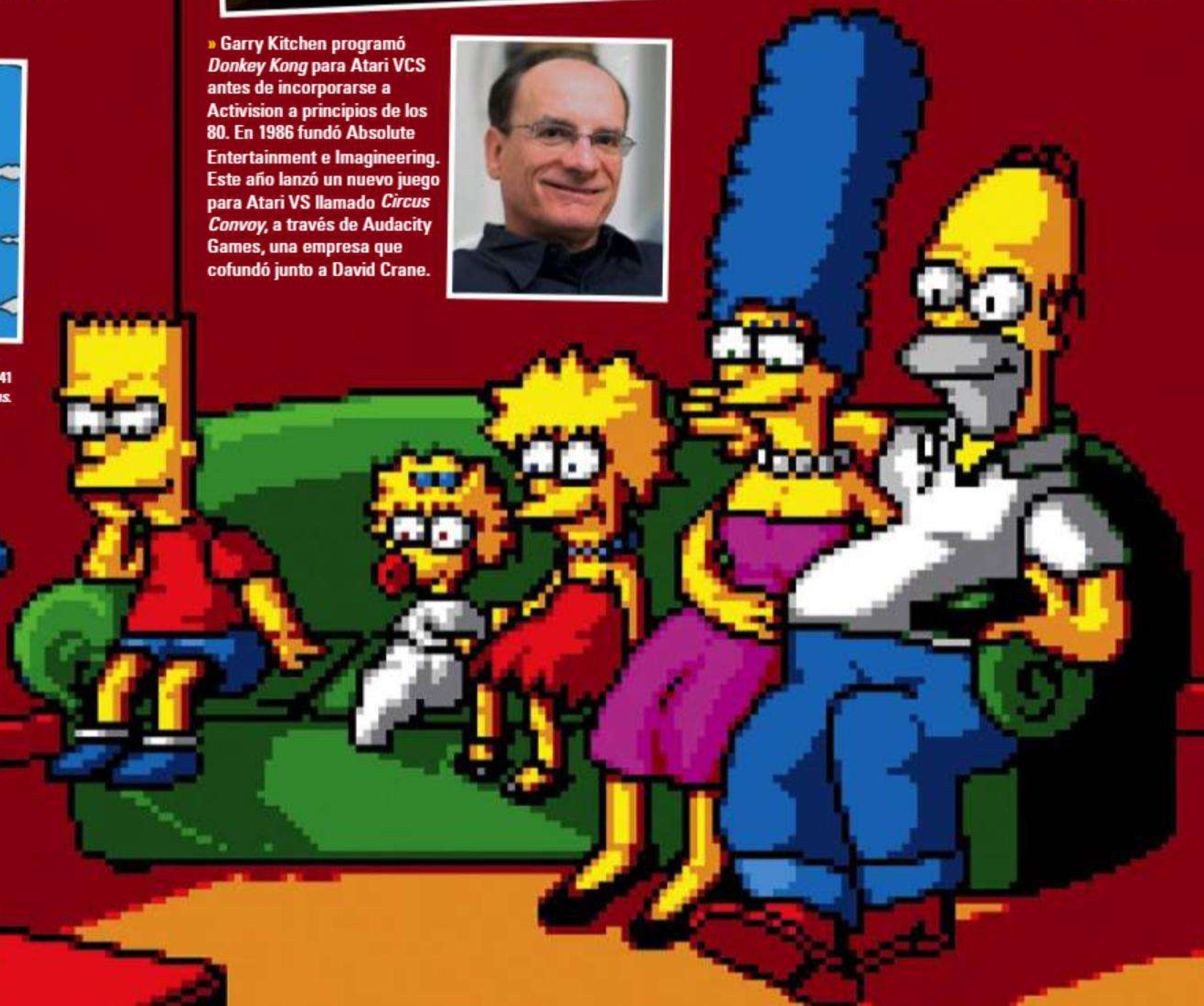




» Garry Kitchen programó *Donkey Kong* para Atari VCS antes de incorporarse a Activision a principios de los 80. En 1986 fundó Absolute Entertainment e Imagineering. Este año lanzó un nuevo juego para Atari VS llamado *Circus Convoy*, a través de Audacity Games, una empresa que cofundó junto a David Crane.



» [MD] Barry Marx, autor de la trama de *Bart Vs The Space Mutants*, dio el salto a la TV, pero murió de un ataque al corazón en 1997, a los 41 años, poco después de empezar a trabajar en *Sabrina, Cosas de Brujas*.





LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** ACCLAIM
» **DESARROLL.:** IMAGINEERING
» **LANZAMIENTO:** 1991
» **SISTEMAS:** NES, VARIOS
» **GÉNERO:** PLATAFORMAS

Empecemos por el principio. Antes de *Los Simpson*, antes de la NES, había un hombre llamado Garry (sí, con dos "r"). Garry Kitchen quería ser artista. Llevaba toda la vida dibujando y pintando, y a finales de los 70 empezó a estudiar arte en la Universidad. Pero en su segundo año abandonó su pasión inicial, tras sentir el flechazo del entretenimiento electrónico. Sería el inicio de un camino que le llevaría a convertirse en uno de los líderes del desarrollo de juegos de 8 bits.

Empezó a trabajar como técnico a tiempo parcial en Wickstead Design, una empresa de electrónica, en labores tan diversas como soldar placas de circuitos, y se sintió tan atraído por aquel mundo de chips y cables que acabaría cambiando de carrera, para estudiar ingeniería eléctrica. Pero en la Universidad iban por detrás de lo que se cocía en el mundo real. En plena eclosión de los microprocesadores, aún seguían enseñando a programar con FORTRAN. No tardó en darse cuenta de que aprendía más en el trabajo que en clase, y tuvo que formarse a toda velocidad cuando a la empresa se le ofreció un gran contrato por parte de Parker Brothers.

"Nos pidieron que diseñáramos *Wildfire*, que era una máquina de pinball con un microprocesador", dice Garry. El programador que habían designado para trabajar en el juguete se largó, así que convirtieron a Garry en el "voluntario" que se encargaría de cubrir la baja. "En unas seis semanas aprendí a programar y escribí un código de 1.5K para simular el pinball del dispositivo", nos cuenta.

Animado por haber superado el reto, Garry desarrolló sus habilidades de programación y pronto aprendió a programar juegos de Atari VCS desde un Apple II. Coleco le acabó encargando una adaptación de *Donkey Kong* para Atari VCS. "Fue increíblemente complicado", recuerda. "Era una locura intentar replicar la coin-op en aquella consola". Fue capaz de recrear dos de los cuatro niveles de la recreativa, pero se quedó sin memoria y sin tiempo antes de poder añadir los otros dos. "Era un cartucho de 4K", nos dice. "Coleco podría haber apostado por un cartucho de 8K, pero no querían invertir más dinero en la ROM".

"Era una locura tratar de hacer aquel juego en una Atari VCS"
Garry Kitchen

A pesar de incluir solo la mitad de los niveles, el port obtuvo buenas ventas, y la impresionante habilidad de Garry como programador le permitió conseguir un trato para montar un estudio en la Costa Este para Activision. Bajo ese sello empezó a crear títulos como *Keystone Kapers* y *Pressure Cooker* junto a su hermano, Dan Kitchen. Ambos abandonaron el estudio en 1985, y acabarían fundando junto a otros ex-empleados de Activision, como David Crane (creador de *Pitfall!* y co-fundador de Activision) una nueva empresa, Absolute Entertainment, que contaría con su propio estudio de desarrollo, Imagineering.

El Crash de los videojuegos de 1983/84 había perjudicado mucho a Activision, y la compañía había pasado a desarrollar software para ordenadores domésticos. En 1986, poco después de la marcha de Garry, una compañía japonesa llamada Nintendo lanzó una nueva consola en EE.UU., llamada NES. Y contra todo pronóstico, empezó a venderse muy bien. Garry empezó a acosar a Nintendo para conseguir la licencia que les permitiera desarrollar juegos para NES, pero los japoneses eran reacios. Recuerda cómo en Nintendo le dijeron que no era necesario que una empresa estadounidense desarrollara nuevos juegos para NES, porque ya había cientos de ▶



» [C64] La enorme dificultad de *Bart Vs The Space Mutants* provocó que pocos jugadores llegaran a ver los últimos niveles, como este ubicado en el Museo de Historia Natural.



MÁS DEL CREADOR

A BOY AND HIS BLOB: TROUBLE ON BLOBOLONIA
SISTEMA: NES
AÑO: 1989

GHOSTBUSTERS II
SISTEMA: NES
AÑO: 1990

ATTACK OF THE KILLER TOMATOES (IMAGEN)
SISTEMA:NES, GAME BOY
AÑO: 1991

¡YO NO HE SIDO!

LAS SIGUIENTES AVENTURAS DE BART A MANOS DE IMAGINEERING



BART VS THE WORLD
NES, 1991

A mitad del desarrollo de *Bart Vs The Space Mutants*, Garry cuenta que en Imagineering tuvieron otra sesión de brainstorming. "Hablamos de un segundo juego y me quedé con la imagen de Bart patinando por la Gran Muralla China". Aquello acabó siendo el germen de la secuela, en la que Bart viajaba alrededor del mundo.



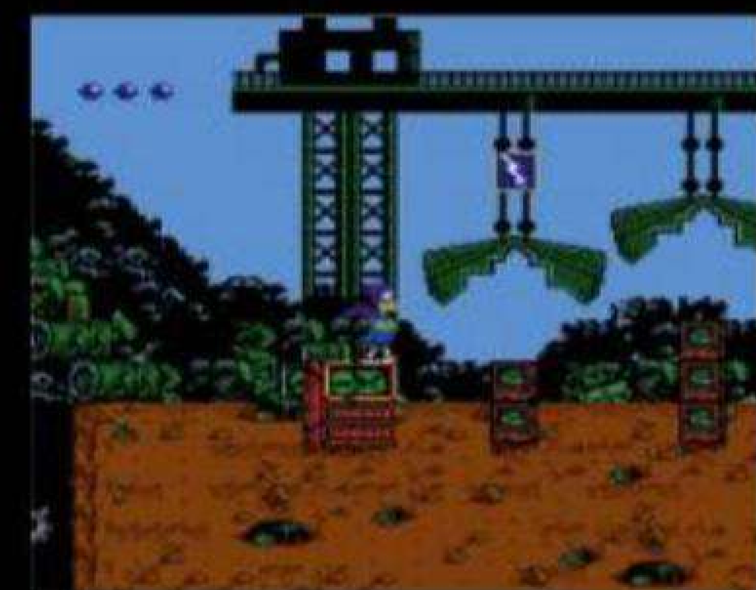
BART SIMPSON'S ESCAPE FROM CAMP DEADLY
Game Boy, 1991

Garry nos revela un dato poco conocido: David Crane programó este título para GB, en el que Bart intenta huir de un terrible campamento de verano. "A David le encantó *Escape From Camp Deadly*", dice Garry, quien nos señala que es uno de los juegos de lo que Crane guarda mejor recuerdo. La revista *Total!* lo puntuó con un 92%.



BART VS THE JUGGERNAUTS
Game Boy, 1992

En este juego Bart competía en un concurso llamado Juggernauts USA, en la línea de *Gladiadores Americanos*. Para progresar, debía ganar dinero afrontando varios desafíos, como completar una carrera de obstáculos en el Badulaque o sortear un suelo electrificado por cortesía del Dr. Marvin Monroe. Tuvo menos éxito que *Camp Deadly*.



BARTMAN MEETS RADIOACTIVE MAN
NES, 1992

En el tercer y último juego de *Los Simpson* para NES creado por Imagineering, Bart es arrastrado a las páginas de un cómic, donde se transforma en su alter ego, Bartman. Algunas fases permiten a Bart volar, y también disparar rayos con los ojos. Es duro, pero al menos el protagonista contaba con 5 puntos de vida.

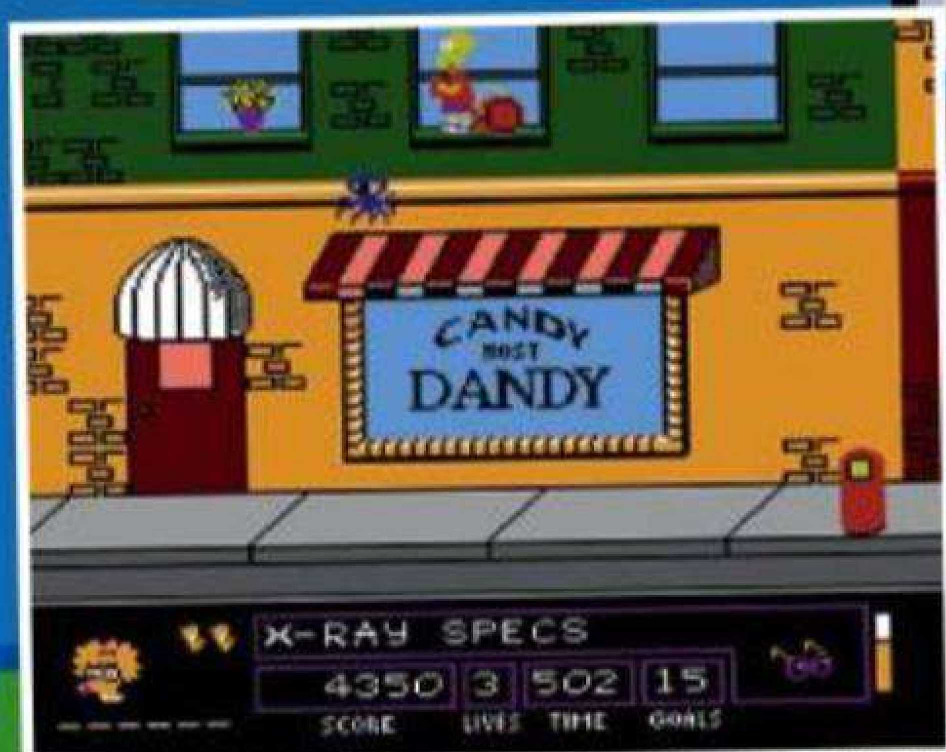
títulos creados en Japón. "Y luego nos dijeron que los únicos sistemas de desarrollo para NES estaban en japonés y costaban 35.000 $ cada uno. Y dijimos: 'Bueno, ¿y si hacemos nuestro propio sistema de desarrollo? Así que, en un par de meses, David Crane concibió un hermoso diseño para un sistema de desarrollo. Acabamos convirtiéndonos en la primera empresa de EE.UU. con licencia para programar juegos para NES y el principal suministrador de sistemas de desarrollo para muchos desarrolladores estadounidenses. [La venta de sistemas de desarrollo] no era un negocio rentable, porque los hacíamos a mano, pero ayudó a muchos desarrolladores americanos a la hora de dar el salto a NES".

Mientras tanto, Greg Fischbach – el presidente de Activision International – también había descubierto el potencial de NES. "Greg se reunió con los directivos de Activision y les dijo 'Deberíamos apoyar la consola de Nintendo'", recuerda Garry. "Y en Activision le dijeron: '¿Eres idiota? Estamos fuera del negocio de las consolas, ahora nos dedicamos al software para ordenadores'. Así que les respondió: 'Bueno, eso es ser muy corto de miras', dejó su trabajo y fundó una nueva empresa llamada Acclaim". Y Acclaim acabó convirtiéndose en la primera empresa estadounidense en recibir la licencia para comercializar juegos de NES.

Más tarde, hacia 1989, Garry recibió una llamada telefónica de Greg. "Me dijo: 'No te pierdas *El Show de Tracey Ullman* y echa un vistazo a los cortos de animación, a ver si puedes hacer un videojuego sobre eso'", recuerda Garry. Vi el programa y llamé a mi amigo Barry [Marx], con el que había ido a la Universidad. Era un guionista brillante, muy creativo. Le dije: 'Barry, ¿has visto alguna vez esa cosa de *Los Simpson* en lo de Tracey Ullman? Y me dio una disertación de 10 minutos sobre de qué iba, quién lo creó, todos los personajes. Y le dije: '¿Qué haces ahora?'. 'Trabajo para DC Comics', me respondió. Le contesté que si quería un trabajo, y le contraté". Todo esto ocurrió poco antes de que *Los Simpson* se convirtieran en una serie independiente en diciembre de 1989. Greg Fischbach auguró la enorme popularidad que cosecharía la serie. "Uno de los mayores talentos de Greg es su olfato para las licencias", dice Garry. "Sabía cuándo algo podría convertirse en una gran licencia antes de que alcanzara la popularidad".

Barry, Greg y Garry volaron a Los Ángeles para reunirse en Fox TV con Matt Groening, el creador de *Los Simpson*, y James L. Brooks el productor de la serie. "Estuvimos barajando varias ideas", recuerda Garry. "Y por supuesto, se enamoraron de Barry, porque lo conocía todo". Tras la reunión, el equipo de Imagineering trabajó en varias propuestas para el juego, eligiendo finalmente la de Springfield siendo invadida por mutantes espaciales. La idea clave era un par de gafas de sol que permitían a Bart desenmascarar a los aliens que se ocultaban bajo forma humana, unas gafas inspiradas en los engañosos anuncios que aparecían en las contraportadas de los cómics. "Pensamos que sería una de esas cosas que Bart habría conseguido tras enviar un cupón por correo", dice Garry. Curiosamente, el concepto es muy similar al del clásico de John Carpenter de 1988, *Están vivos*, en el que Roddy Piper 'El Gaitero' era capaz de distinguir a los aliens gracias a unas gafas de sol. Fue una coincidencia, dice Garry: se enteró de la existencia de la película años más tarde, cuando David Crane se la descubrió y le señaló su gran parecido con *Bart Vs The Space Mutants*.

Con la trama ya decidida, el desarrollo del juego podía comenzar, pero el equipo afrontaba un calendario muy exigente. "Teníamos menos de seis meses para hacerlo", dice Garry, "y era increíblemente ambicioso". El trabajo arrancó en mayo de 1990, y Greg esperaba que el juego estuviera listo para la campaña navideña. Como complicación añadida, todos los personajes y la música debían pasar antes por la aprobación de la Fox, a lo largo de todo el proceso. "Dediqué muchos recursos humanos al juego", comenta Garry. "Quité gente de otros proyectos, pagué



JEBEDIAH SPRINGFIELD

"No quería que se jugase igual que un Mario"
Garry Kitchen



» [MD] La británica Arc Developments, formada por antiguos empleados de Elite, se encargó de las adaptaciones del juego a Mega Drive, Master System y Game Gear.

» [NES] Con las monedas y la cabina se podían gastar bromas telefónicas al pobre Moe.







» [NES] La sección en monopatín no es tan irritante como la fase de las motos de *Battletoads*, pero el molesto zigzagueo de Jimbo era un tormento.



» [MD] El estilo visual del port para Mega Drive es notablemente distinto al del cartucho original de NES; pero la mecánica seguía siendo la misma.

horas extra, algo inaudito en la industria del videojuego de entonces, ya que necesitaba que trabajaran 80 horas a la semana y no podía pedirles eso sin ofrecer una compensación". Cuatro programadores trabajaron a jornada completa, y el equipo llegó a aumentar hasta las diez o catorce personas en ocasiones.

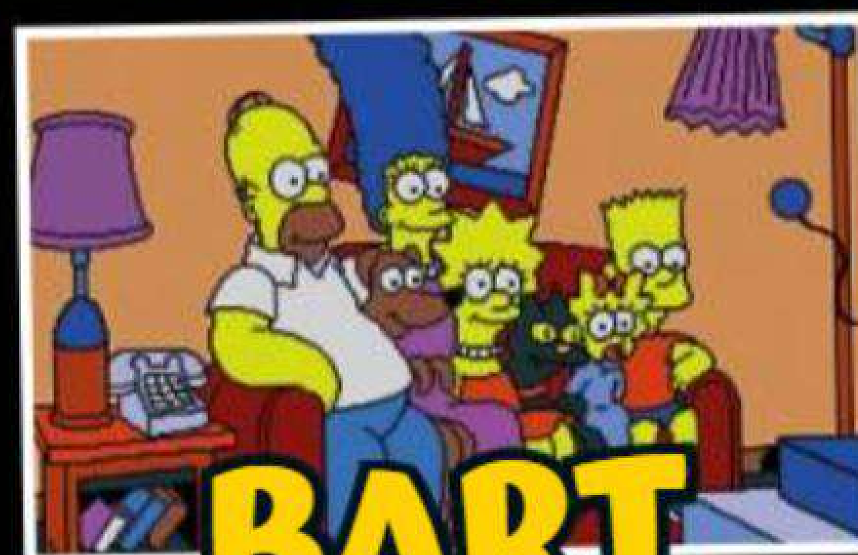
El propio Garry programó el primer y quinto nivel, mientras los demás trabajaban en el resto de fases. Esto explica las notables diferencias entre niveles, en cuanto a la mecánica, especialmente el primer nivel, repleto de puzles, que recordaba a *A Boy And His Blob*, un juego que Garry había desarrollado junto a David Crane. "Quería algo más que correr, saltar y golpear setas", dice Garry. "Quería que la gente pensara". Garry señala cómo, en las fases posteriores, los puzles desaparecen casi por completo. "Creo que el equipo no tuvo tiempo para trabajar en más puzles a medida que el desarrollo avanzaba".

El equipo no tuvo el privilegio de ver episodios de la serie por adelantado, solo a medida que se emitían por televisión, mientras intentaban incluir el mayor número de referencias posibles, incluyendo las bromas telefónicas que Bart gastaba a Moe. En general, Fox estaba bastante contenta con las sucesivas 'builds' que Imagineering les enviaba, pero Garry dice que Howard Lincoln, de Nintendo América, opinó sobre el salto de Bart. "Yo no quería que recordara al *Mario*", dice Garry. "Pero a Howard no le gustó. Me dijo: 'Haz que se parezca a Mario'. Yo no quería imitar a Nintendo, y de haber cambiado el salto habría tenido que cambiar gran parte de la mecánica, la ubicación de los objetos y dónde había que saltar. Así que me limité a alterarlo un poquito para satisfacerle".

Por desgracia, *Bart Vs The Space Mutants* no estaba listo para cuando llegó el plazo inicial de octubre de 1990. "Greg no estaba contento", recuerda Garry. "Tenía muchas ganas de lanzarlo en Navidad, pero era imposible". Finalmente lograron completar el desarrollo en diciembre, y el juego llegaría a las tiendas americanas en abril de 1991, mientras que en Europa desembarcó en diciembre de aquel año. A pesar de haber perdido la campaña navideña en EE.UU., Garry recuerda que el juego se vendió como rosquillas, y acabaría originando ports para Amstrad CPC, Atari ST, C64 y ZX Spectrum, que salieron a la venta a finales de 1991, mientras que las adaptaciones para Mega Drive, Master System y Game Gear se comercializaron en 1992.

"Todo el mundo nos dijo que era demasiado difícil", dice Garry. "No estaba bien ajustado", lamenta. "Creo que el primer nivel era bastante bueno, porque pasé mucho tiempo ajustándolo, pero las fases intermedias no se ajustaron bien. El quinto me pareció muy bueno, pero nadie lo jugó porque no habían podido superar los anteriores".

Sin embargo, quedó bastante satisfecho del resultado final. "Era bueno, pero podría haber salido mejor. Deberíamos haber tenido otros seis meses para pulirlo, pero no fue posible". Por suerte, el equipo tuvo varias oportunidades más para hacerlo bien, a través de una serie de secuelas, con un calendario de desarrollo algo menos exigente. ★



BART EL LISTO

LOS PUZLES Y SECRETOS DEL PRIMER NIVEL

Mientras que los niveles posteriores se ciñen a las plataformas, la primera fase de *Bart Vs The Space Mutans* está repleta de mecánicas ocultas y puzles. El objetivo de Bart es encontrar y eliminar 24 objetos de color púrpura para impedir que los aliens utilicen dicho color para alimentar su nefasta máquina. Puede lograrlo de diversas formas, desde usar su bote de spray para pintar de rojo algunos objetos hasta hacer caer la ropa de un tendedero para ocultar otros.

Puedes usar una moneda en la cabina telefónica para gastar una broma a Moe, quien abandonará cabreado el bar, dándote la oportunidad de teñir de rojo su camisa púrpura. Y si te detienes frente al cine hasta que el reloj marque 400 o 200, verás salir del local a un chaval con una camiseta morada, listo para recibir una pintada vandálica.

También hay varias tiendas donde comprar objetos muy útiles. Si compras una llave inglesa en Tool World podrás aflojar la boca de incendios para que el agua elimine la pintura de un toldo. En Mel's Novelty Hut te venderán petardos y cohetes. Los primeros pueden usarse para ahuyentar al pájaro morado del escaparate de la tienda de mascotas, mientras que los cohetes se disparan hacia las persianas púrpura de la residencia de ancianos. También puedes lanzar un cohete para espantar al pájaro que está sobre la estatua de Jebediah Springfield.

Por último, hay un ingenioso secreto relacionado con los cohetes y el Badulaque, en el ecuador del nivel. Si ajustas bien la trayectoria y disparas un cohete a la "E" del cartel serás recompensado con una lluvia de vidas extra. Y teniendo en cuenta lo correoso que es el juego, las necesitarás todas.



» [NES] En la segunda fase hay que evitar que los aliens alimenten su máquina con sombreros, así que tendrás que recogerlos todos.



» [NES] Esta sección de la segunda fase, en la que debes sortear el cemento húmero saltando sobre minúsculas plataformas, es un dolor.





» [ZX] La versión Spectrum de *Bart Vs The Space Mutants* fue publicada por Ocean.




MARIO PARTY 8
DIVERSIÓN EN
COMPAÑÍA DE LA MANO DE
MARIO

El multijugador ha sido siempre una prioridad en las consolas de Nintendo, con inventos como el Super Multi Tap, el Cable Link, los puertos cuádruples para mandos o los Joy-Con, y los juegos de Mario han tenido mucho que decir en su constante evolución

Texto de Rafael Aznar



Diseñar videojuegos que se puedan disfrutar en compañía ha sido un asunto de capital importancia para muchas compañías, pero pocas han hecho tanto por el multijugador como Nintendo, que lleva cuatro décadas cultivándolo. Y, no contenta con todo lo que ha hecho en dicha materia, la Gran N continúa superándose a sí misma con nuevas ideas y revoluciones, especialmente de la mano de una saga tan veterana como *Mario*, por la que no parecen pasar los años y que, de hecho, está más en forma que nunca.

Basta con echar un vistazo al catálogo de Switch, una consola que, este mismo año, ha recibido *Mario Party Superstars*, *Super Mario 3D World + Bowser's Fury* o *Mario Golf: Super Rush*, que se suman a otros títulos lanzados a lo largo de los últimos cinco años, como *Mario Kart 8 Deluxe* (el juego más vendido del sistema), *New Super Mario Bros U Deluxe*, *Mario Tennis Aces*, *Super Mario Maker 2*, *Captain Toad: Treasure Tracker* o *Luigi's Mansion 3*. Todos esos juegos del fontanero y sus amigos, a los que se podrían añadir *Super Mario Odyssey* o *Super Mario Galaxy*, que también tienen opciones cooperativas, se pueden disfrutar en compañía de amigos o familiares, sin que nadie tenga que quedarse mirando durante las reuniones sociales.

Por eso, hemos querido hacer un repaso de las numerosas aportaciones que han hecho en esa materia tanto la propia Nintendo como, específicamente, los juegos de Mario. Porque, a veces, quizá porque el fontanero no tiene ni una sola cana en el bigote y porque muchos de sus primeros plataformas fueron para un solo jugador, nos olvidamos de que lleva varias décadas, especialmente desde los años 90, surtiéndonos de experiencias para disfrutar en comandita, con la inestimable ▶

SALTOS COORDINADOS





SUPER MARIO GALAXY (Wii)



NEW SUPER MARIO BROS. Wii (Wii)



SUPER MARIO 3D WORLD (Wii U)



SUPER MARIO ODYSSEY (SWITCH)



SUPER MARIO MAKER 2 (SWITCH)



SUPER MARIO BROS. 35 (SWITCH)



SUPER MARIO 3D WORLD + BOWSER'S FURY (SWITCH)

La trayectoria principal de Mario es curiosa en lo que a soporte multijugador se refiere, pues, durante muchos años, en la época de los 8, los 16, los 64 y los 128 bits, sus juegos de plataformas no solían disponer de un modo a dobles. A veces, era posible jugar "por turnos", con los jugadores dándose la vez para encarnar a Mario y Luigi, pero, en la práctica, eran experiencias para un jugador. No obstante, antes de la era del scroll lateral o el 3D, todavía en la etapa de los salones recreativos, los dos hermanos fontaneros sí que compartieron pantalla en las estáticas y negruzcas alcantarillas de *Mario Bros.* Ha sido en los últimos quince años cuando, realmente, los plataformas de Mario se han abierto al multijugador, para dos personas a veces y para cuatro en otros casos.

El caso más evidente es el de los juegos bidimensionales, merced al empujón que supuso el reseteo de la línea *New Super Mario Bros* en consolas de sobremesa, primero en Wii y, luego, en Wii U y Switch. Esos juegos se limitaban a multijugadores locales, pero, luego, llegaría *Super Mario Maker 2* con su conectividad online. Y, hablando de online, no hay que olvidar la rareza de disponibilidad limitada que fue el battle royale *Super Mario Bros. 35*, que permitía jugar de forma paralela a otros usuarios al clásico de NES.

En la vertiente tridimensional, ha habido títulos con un multijugador frugal que permitía a una segunda persona interactuar tímidamente con algunos elementos del entorno, como *Super Mario Galaxy* y *Super Mario Odyssey*. La verdadera revolución sería *Super Mario 3D World* con su gatuno cooperativo para cuatro, primero de forma local en Wii U y, luego, online en Switch, donde, además, se añadió la expansión *Bowser's Fury*, que permitía a un segundo jugador controlar a Bowsy.

BATALLAS A LA CARRERA


SUPER MARIO KART (SNES)


MARIO KART 64 (N64)


MARIO KART: SUPER CIRCUIT (GBA)


MARIO KART: DOUBLE DASH!! (GC)


MARIO KART DS (DS)


MARIO KART Wii (Wii)


MARIO KART 7 (3DS)


MARIO KART: LIVE CIRCUIT (SWITCH)

Mario Kart es, sin ninguna duda, la serie derivada de Mario más importante de cuantas ha habido. No fue la primera, porque, antes, en los tiempos de NES, ya habíamos visto al fontanero empuñar palos de golf o combatir virus a pastillazos, pero *Super Mario Kart*, que se estrenó en Super Nintendo en 1992, fue el spin-off que de verdad demostró que el personaje podía ser un auténtico filón más allá de los saltos de sus juegos de plataformas. No en vano, supuso la creación de una nueva forma de entender los juegos de velocidad, que, hasta entonces, habían tenido su principal nicho de innovación y vanguardia en los salones recreativos. Aquel spin-off de karts inventó un nuevo subgénero que mezclaba carreras y batallas, gracias al uso de objetos como caparazones y pieles de plátano. A eso, se añadió un componente de multijugador a pantalla partida que sería clave para convertirlo en un superventas.

Nintendo fue consciente en seguida de que había ensamblado algo muy potente y, en lo sucesivo, apostó por una política de lanzar una única entrega de la saga por cada nueva consola que creara, ya fuera ésta de sobremesa o portátil. Así, la serie fue pasando por Nintendo 64, Game Boy Advance, GameCube, DS, Wii, 3DS y Wii U. Dado el fracaso comercial de esta última, se optó por reutilizar su entrega, *Mario Kart 8*, y potenciarla en Switch con una versión remasterizada y ampliada que incluyera de serie todo el contenido, y de la que os hablamos unas páginas más atrás. No obstante, eso no fue óbice para lanzar en la consola híbrida un proyecto experimental como *Mario Kart: Live Circuit*, que combinaba videojuegos y juguetes. Así, construyendo circuitos con una serie de puntos de control en la vida real y usando un coche teledirigido dotado de una cámara, se generaba una experiencia de realidad aumentada que resultaba única. Es la penúltima demostración de ingenio y originalidad de una saga de velocidad que lleva 30 años en lo más alto del podio.

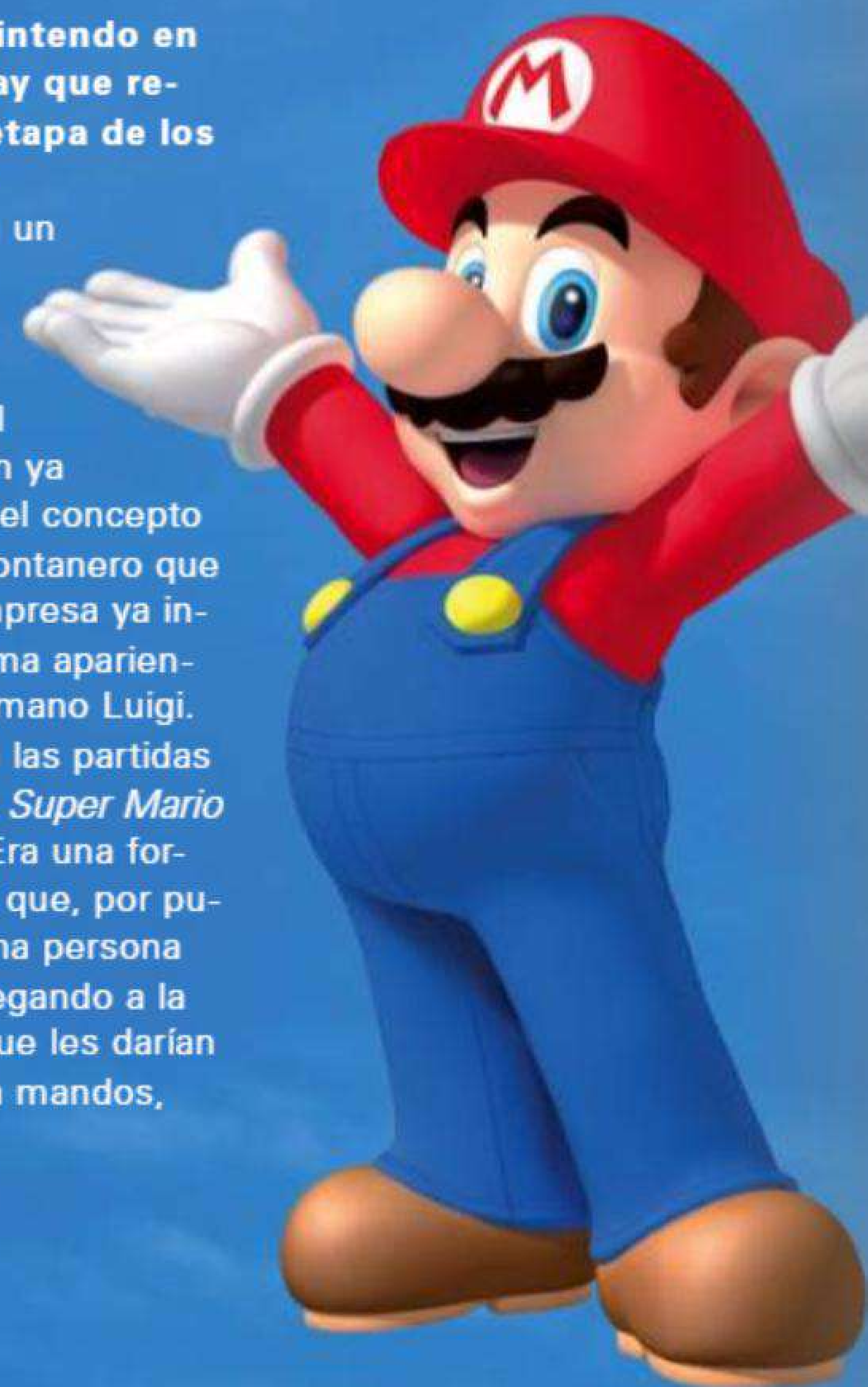




ayuda de su hermano Luigi, de su amada Peach, de su fiel Yoshi y de muchos otros hijos pródigos del prolífico Reino Champiñón.

Para repasar el legado de Nintendo en el arte del multijugador, hay que retrotraerse hasta la lejana etapa de los salones recreativos y NES.

La industria del videojuego era aún un bebé, pero la compañía ya tenía claro que ahí había una tierra muy fértil por labrar. No hay que olvidar que algunos de sus muebles arcade, igual que la propia consola de 8 bits, tenían ya soporte para dos jugadores, y de ahí el concepto de *Mario Bros*, donde el rechoncho fontanero que se convertiría en la mascota de la empresa ya investigaba tuberías con una pixeladísima apariencia y en compañía de su verdoso hermano Luigi. Y, cuando no era posible, ahí estaban las partidas por turnos de clásicos como *Popeye*, *Super Mario Bros* o *NES Open Tournament Golf*. Era una forma de darle un toque social a juegos que, por puro concepto, solo permitían jugar a una persona a la vez. Pero, poco a poco, fueron llegando a la consola conversiones de recreativa que les darían buena utilidad a sus dos puertos para mandos,



» [Wii] La saga *Mario Party* siempre ha sacado provecho al imaginario del Reino Champiñón, con la participación de enemigos como Chomp Cadenas, Shy Guy, Goomba...



» [Wii U] Los vehículos de *Mario Kart* hacían honor al nombre de la saga en sus orígenes, pero, con el tiempo, se añadieron motos y accesorios como parapentes o turbinas.



como *Bubble Bobble*, *Snow Bros*, *Contra* o *Double Dragon II*, a los que se añadirían títulos exclusivos como *Dr. Mario*, *Battletoads* o, incluso, *Super Mario Bros 3*, que tenía algunas fases para dos jugadores. Tanto es así que, incluso, se amplió la cantidad de mandos simultáneos con periféricos como el NES Satellite y el NES Four Score, que tendrían continuidad en Super Nintendo con el Super Multitap ideado por una socia de la Gran N como Hudson Soft.

Precisamente, la consola de 16 bits supuso un fuerte empujón para los juegos multijugador en el ecosistema Nintendo. No en vano, contó con un tótem de la pantalla partida como *Super Mario Kart*, con un hito de la lucha como *Street Fighter II*, con beat'em ups como *Final Fight 2* y *TMNT IV: Turtles in Time* o con juegos deportivos como *FIFA*, *International Superstar Soccer* y *NBA Jam*.

Su coetánea portátil, Game Boy, también tendría mucho que decir en los años sucesivos con su particular enfoque del multijugador, que se habilitaba a través del Cable Link. Gracias a él, nació un fenómeno como *Pokémon*, cuyo concepto de coleccionismo apoyado en dos versiones, intercambios y batallas no habría podido existir en una consola de sobremesa de la era preinternet.

Y, entonces, se hizo carne Nintendo 64, una obra faraónica pensada para rendir culto a los gráficos poligonales y al multijugador, ya que llevaba integrados de serie cuatro puertos para mandos. Merced a ellos, nacieron joyas del shooter como *GoldenEye 007* o *Perfect Dark*, talladas por Rare, y, sobre todo, numerosos spin-offs de Mario enfocados al juego comanditario, como *Mario Party* (que tuvo hasta tres entregas), *Mario Tennis*, *Mario Golf*, *Super Smash Bros* o *Mario Kart 64*.

LA FERIA DEL MINIJUEGO



MARIO PARTY (N64)



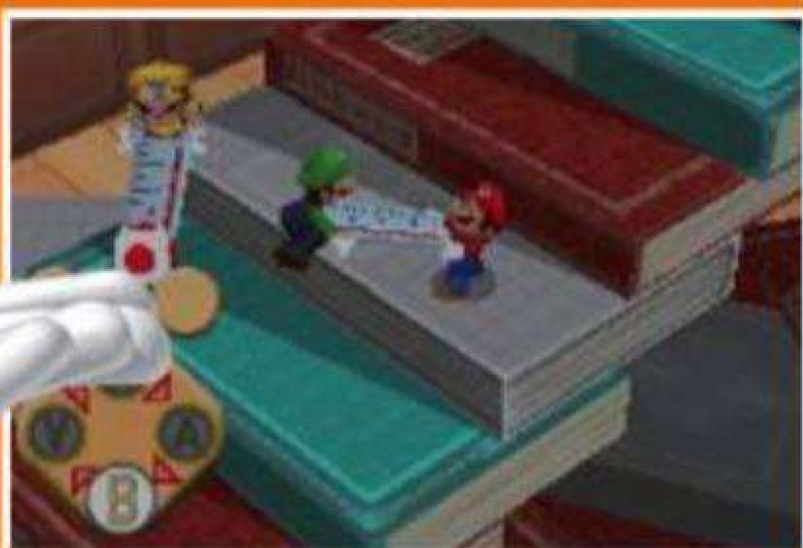
MARIO PARTY 4 (GAMECUBE)



MARIO PARTY ADVANCE (GBA)



MARIO PARTY 8 (Wii)



MARIO PARTY DS (DS)



MARIO PARTY: ISLAND TOUR (3DS)



MARIO PARTY 10 (Wii U)



SUPER MARIO PARTY (SWITCH)

Los gráficos poligonales y los cuatro puertos para mandos de Nintendo 64 significaban un mundo de posibilidades, y Nintendo los aprovechó de todas las maneras imaginables. En aquella generación, Mario solo protagonizó un gran plataformas, que fue el que acompañó el estreno de la consola y determinó cómo serían a partir de entonces los juegos 3D, pero esa escasez de saltos se compensó con numerosos spin-offs que añadieron alguna palabra clave al nombre del fontanero: *Mario Tennis* (aunque, en realidad, ya había habido un juego de tenis suyo en la malograda Virtual Boy), *Mario Golf* (el de NES tuvo en Occidente el genérico título de *NES Open Tournament Golf*), *Paper Mario*... Pero, de todas las sagas alternativas protagonizadas por el fontanero y sus amigos que nacieron esa etapa (con el permiso de *Super Smash Bros.*, que echaba mano de otras series de Nintendo), ninguna brilló más que *Mario Party*, con la que, otra vez, la Gran N se sacó de la chistera un género que no existía: el del party game.

Aquel juego, estrenado en 1999 en Europa, supuso una nueva forma de disfrutar del multijugador a cuatro bandas. El planteamiento era el de un juego de mesa con tableros por los que los jugadores iban avanzando a base de tirar los dados, de modo que, al final de cada turno, se disputaba un minijuego que era una pequeña genialidad y que era motivo de risas y piques a partes iguales. El éxito del juego fue tal que hubo dos continuaciones para Nintendo 64 y otras cuatro para GameCube, así como una para Game Boy Advance y otra para DS. El ritmo se frenó a posteriori, pero, aun así, ni a Wii, ni a Wii U ni a 3DS les faltaron sus correspondientes raciones de *Mario Party*, como tampoco le ha faltado a Switch, que cuenta ya con dos entregas complementarias: *Super Mario Party*, muy centrado en minijuegos con sensor de movimiento, y *Mario Party Superstars*, que apuesta por controles clásicos.

PASIÓN POR EL DEPORTE


MARIO TENNIS 64 (N64)


MARIO SUPERSTAR BASEBALL (GC)

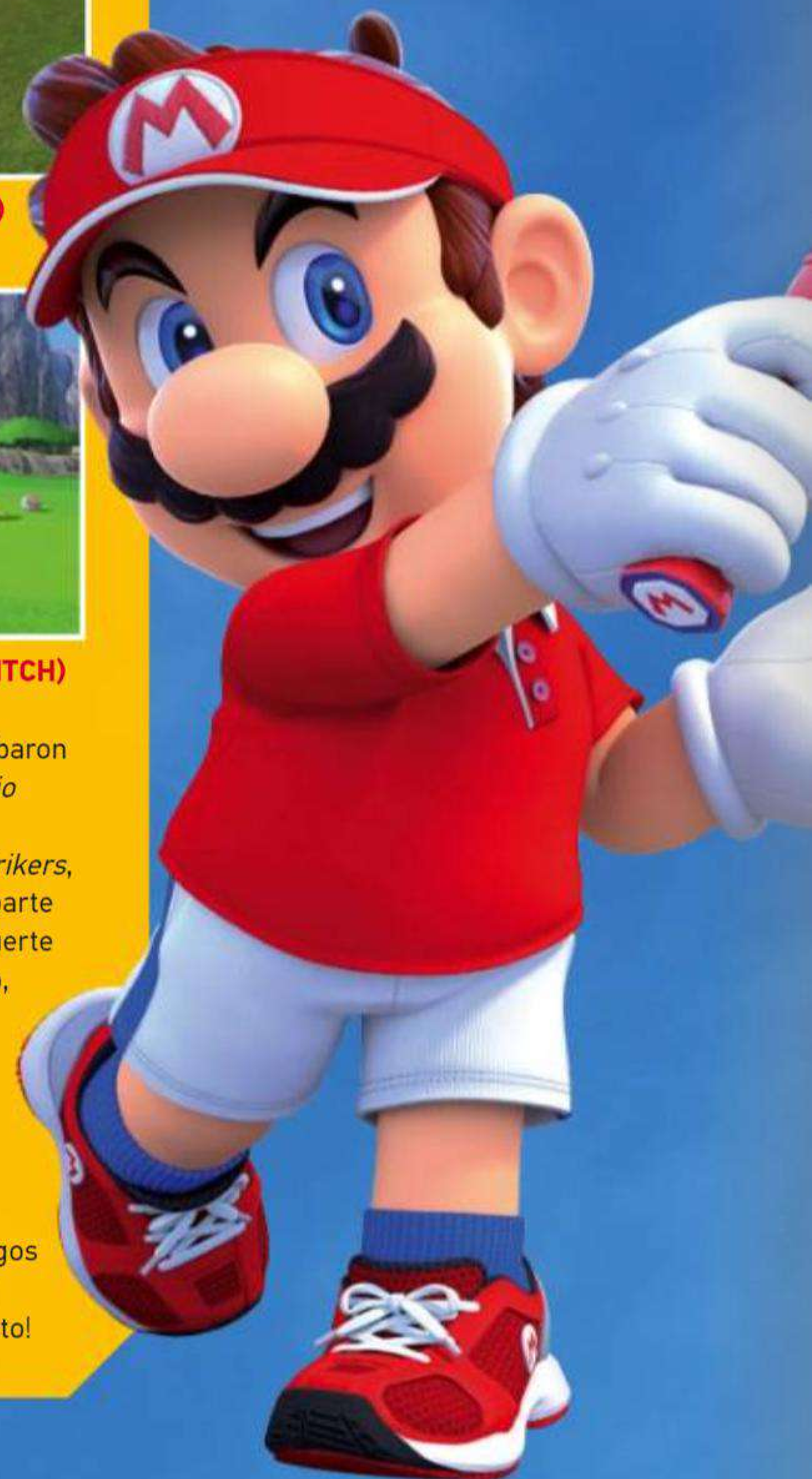


SUPER MARIO STRIKERS (GC)


MARIO & SONIC EN LOS JJ.OO. (Wii)


MARIO SPORTS MIX (Wii)


MARIO GOLF: SUPER RUSH (SWITCH)



Los juegos deportivos han sido una garantía de éxito desde los años 80, y no es de extrañar que haya habido infinidad de spin-offs de Mario basados en diferentes disciplinas desde los tiempos de NES, cuando vimos al fontanero jugar al golf, o los de Virtual Boy, donde se atrevió con el tenis. Sin embargo, su verdadera explosión como atleta de élite llegó con Nintendo 64 y sus sucesoras, merced a los gráficos poligonales y a las opciones de multijugador a cuatro bandas que ofrecían.

Para empezar, *Mario Golf* y *Mario Tennis* se convirtieron en dos subsagas prioritarias, con la inestimable ayuda de un estudio como Camelot Software Planning. Por un lado, vimos a Mario y a sus amigos practicar el swing en la propia N64, en Game Boy Color, en GameCube, en Game Boy Advance, en 3DS y, este mismo año, en Switch, con una entrega que hasta permite disputar partidos-carreras. La raqueta también la empuñaron en esas plataformas y, además, en Wii y Wii U.

En la etapa de GameCube y Wii, Mario y compañía probaron suerte también en otros deportes, con juegos como *Mario Superstar Baseball*, basado en uno de los deportes más mediáticos en Japón y Estados Unidos, y *Super Mario Strikers*, una reinterpretación del fútbol, el deporte rey en buena parte del planeta. Y, por si fuera poco, se atrevieron con una suerte de decathlón en *Mario Sports Mix*, que incluía baloncesto, voleibol, hockey sobre hielo y balón prisionero.

Para rematar, Nintendo se alió con Sega para que Mario formara tándem con Sonic, su antigua némesis, en *Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos*, una saga polideportiva que resultó ser ideal para aprovechar los peculiares controles de Wii y DS, y que, luego, tendría también entregas para 3DS, Wii U y Switch, tanto de Juegos Olímpicos de verano como de invierno. ¡Quién lo hubiera dicho en los 90, cuando se llevaban como el perro y el gato!

Luego, en la primera mitad de la década de los 2000, tanto Game Boy Advance como GameCube fueron, "simplemente", un más y mejor de lo mismo en cuanto a la propuesta multijugador, con nuevas entregas de las mismas sagas (hasta cuatro de *Mario Party*, por ejemplo) y alguna que otra incorporación, como las de *WarioWare* o *The Legend of Zelda: Four Swords Adventures*. La verdadera revolución llegaría en la segunda mitad de la década, con DS y Wii, que combinaron métodos de control absolutamente rompedores con conectividad online.

De nuevo, en el caso de la consola portátil, *Mario Kart* y *Pokémon* fueron esenciales para apuntalar la propuesta multijugador, que, esta vez, nos iba a conectar con desconocidos de todo el planeta. En el caso de la máquina de sobremesa, el enfoque fue algo distinto. Tenía conectividad online, sí, y series como *Mario Kart* la aprovecharon, pero el verdadero éxito de la consola estuvo en su Wiimote y su control por movimiento, que juntó delante del televisor a familiares y amigos de todas las edades imaginables, especialmente de la mano de *Wii Sports*, que permitía replicar movimientos de deportes como el tenis, el boxeo, el golf o el béisbol de una manera que no había permitido nunca ningún videojuego.



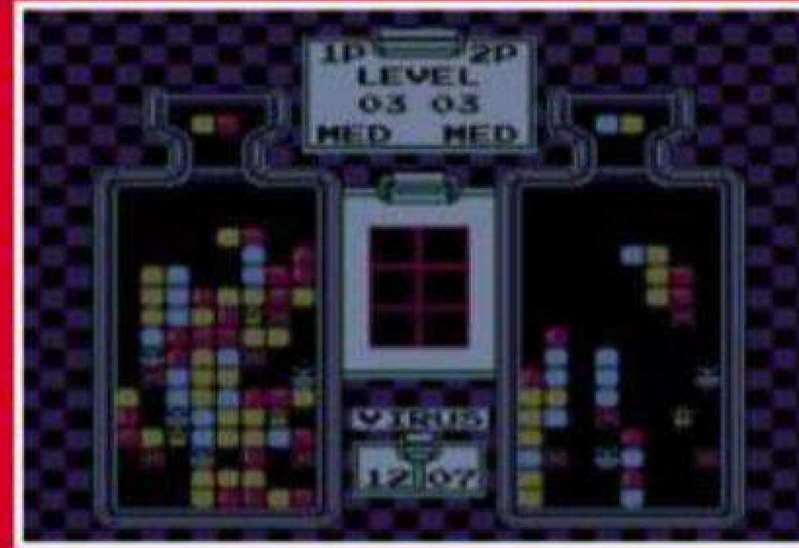
» [Wii U] Mario y Sonic protagonizaron en los años 90 la rivalidad más encarnizada de la historia, pero, en un inesperado giro de los acontecimientos, acabarían resolviendo sus diferencias de forma amistosa en juegos deportivos con licencia de los Juegos Olímpicos.



Tras aquel boom, llegaron 3DS y Wii U, que también pretendían aportar savia nueva al ámbito multijugador. La primera lo hizo con funciones contextuales como StreetPass y SpotPass, pero lo cierto es que no acabó de cuajar en ese sentido. Como tampoco lo hizo Wii U, cuyo Gamepad, además de permitir jugar al margen del televisor, estaba pensado para proponer multijugadores asimétricos que enfrentaran a cuatro jugadores contra un quinto que usara ese "mando", como sucedía en *Nintendo Land*.

Por suerte, de las cenizas de aquella adelantada a su tiempo, surgiría, como un ave fénix, Switch, que sí supo apostar por un modelo verdaderamente híbrido entre consola de sobremesa y portátil. No solo eso: sumó a la fórmula los Joy-Con, unos mandos modulares que se acoplarían y se desacoplarían para poder usar la consola de forma autónoma, convertirlos en un único mando... o separarlos en dos para permitir el multijugador sin necesidad de adquirir un segundo pad. Unidos a una tecnología de movimiento mejorada respecto a la que Wii había tenido en su día, han contribuido a que la consola acumule ya más de 95 millones de unidades vendidas y goce de una salud de hierro. Y, por supuesto, en ese éxito han tenido mucho que decir las peripecias multijugador protagonizadas por Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Toad y demás habitantes ilustres del Reino Champiñón, que llevan desde los 80 y los 90 tramando nuevas formas de hacernos disfrutar a la vera de nuestros allegados.

OTROS CAMPOS DONDE RIVALIZAR



DR. MARIO (NES)



HOTEL MARIO (CD-i)



BOOM STREET (Wii)



MARIO + RABBIDS: K. BATTLE (SWITCH)

Uno no se tira cuatro décadas en la industria de los videojuegos sin aprender unos cuantos trucos, y Mario ha hecho todo lo que quepa imaginar, a menudo abriéndose a la cooperación y la competición. Ya en los tiempos de NES, lo vimos convertido en médico en *Dr. Mario*, donde se podían eliminar virus por partida doble. Más olvidable fue su tándem con Luigi en *Hotel Mario*, una de las rarezas lanzadas en ese experimento fallido que fue la CD-i de Philips. Mucho después, ya en los tiempos de Wii, el fontanero y sus amigos se pasaron a las gestiones inmobiliarias con *Boom Street*, un juego de tablero al más puro estilo Monopoly. Y, ya en la etapa de Switch, llegaría el RPG táctico *Mario + Rabbids: Kingdom Battle*, que, si bien era para una sola persona, tenía algunas opciones multijugador.

QUIEN TIENE UN AMIGO TIENE UN TESORO



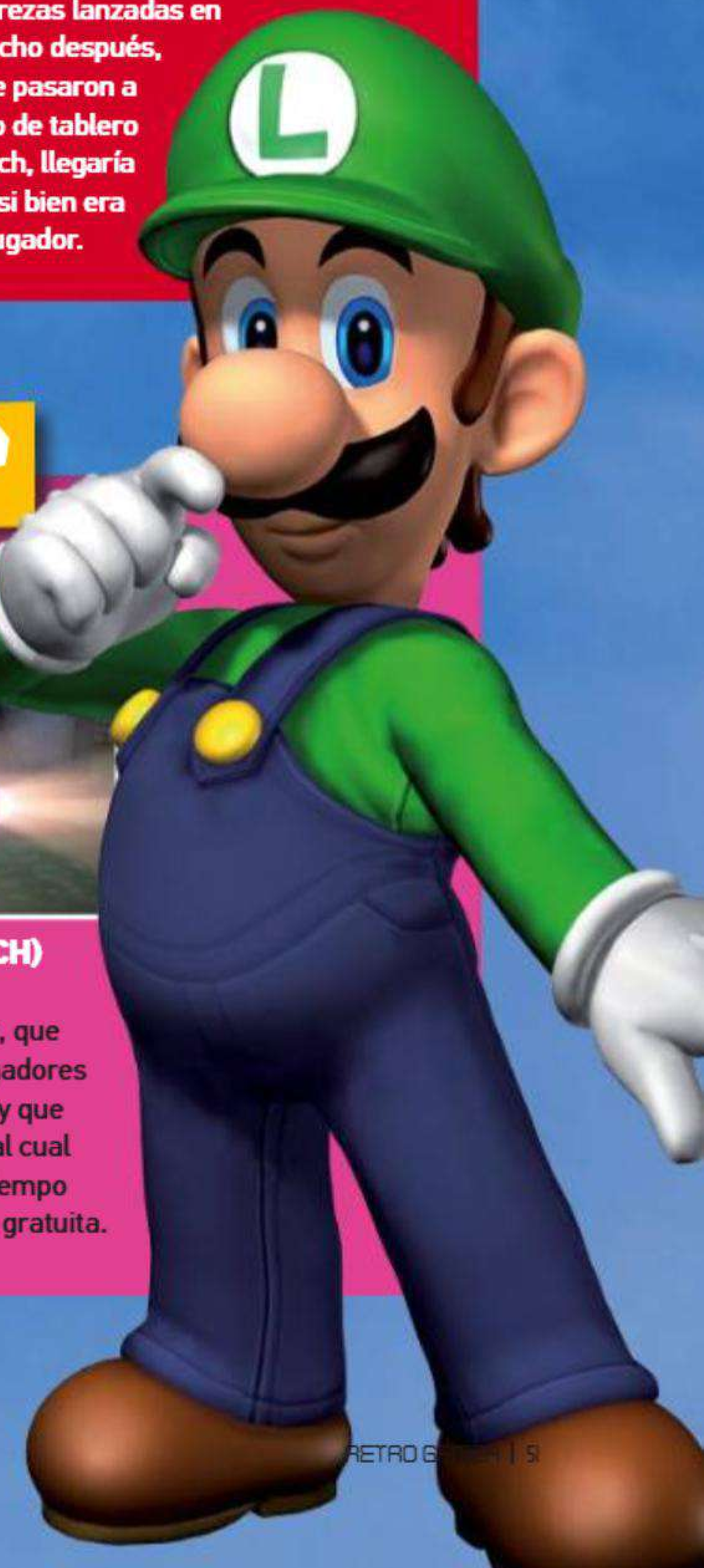
SUPER SMASH BROS. (N64)



CAPTAIN TOAD: T. TRACKER (SWITCH)



LUIGI'S MANSION 3 (SWITCH)



Ha habido algunos spin-offs de Mario protagonizados por otros personajes que han concedido una gran importancia al multijugador. El caso más evidente es el de *Super Smash Bros*, que, si bien era un crossover ya desde su origen, tenía un nombre inequívoco y muchos personajes procedentes del Reino Champiñón en sus trifulcas, para cuatro jugadores inicialmente y para ocho en entregas posteriores. También hay que destacar *Luigi's Mansion 3*, la última entrega de la saga de cazar fantasmas, que tiene tanto campaña cooperativa para dos jugadores como modos competitivos para ocho. Y no hay que olvidarse de *Captain Toad: Treasure Tracker*, al cual se le añadió cooperativo a dobles en Switch tiempo después de su estreno, con una actualización gratuita.

EL GRAN PREMIO MÁS LARGO DE LA HISTORIA

MARIO KART 8 DELUXE



De todos los oficios que Mario ha ejercido, el de piloto de carreras es uno de los que más alegrías le han dado, aunque, para ello, ha tenido que enfrentarse en la pista a sus amigos del Reino Champiñón.

De Retro Gamer para Nintendo

Desde que se lanzó hace casi cinco años, *Mario Kart 8 Deluxe* es el juego más exitoso de Switch. No solo eso: los 38,74 millones de unidades que acumula suponen superar ya a *Mario Kart Wii* como la entrega más vendida de una saga que inventó un género y que está entre las más queridas de la historia.

No es de extrañar, pues hablamos de la primera entrega "híbrida" de una saga que, a lo largo de su historia, ha ido saltando indistintamente entre consolas de sobremesa y portátiles, con una sola entrega por generación. Pero, sobre todo, la razón del éxito hay que buscarla en el hecho de que es el *Mario Kart* más vasto que ha existido en 30 años y el más polivalente en cuanto a su enfoque multijugador.

Este juego de Switch ofrece contenidos para disfrutar no ya durante meses, sino durante años. Por un lado, da a elegir entre 42 pilotos, entre los que se cuentan tanto los per-



» [Switch] Además de las carreras, hay modos de batalla con objetivos como pinchar los globos que llevan los rivales... ¡y proteger los globos propios!



» [Switch] El multijugador admite cuatro personas a pantalla partida en una sola consola, ocho en red local con otras tantas máquinas y doce online.

INVITADOS CON SOLERA



THE LEGEND OF ZELDA



ANIMAL CROSSING



F-ZERO



SPLATOON



EXCITEBIKE

Durante la mayor parte de su historia, la saga *Mario Kart* se ha alimentado de sus propios contenidos, con personajes sacados de los juegos de Mario y con circuitos creados ex profeso. Sin embargo, la última entrega incorpora numerosos pilotos y trazados extraídos de hasta cinco universos de Nintendo.

Por encima de todo, destacan dos sagas como *The Legend of Zelda* y *Animal Crossing*. Por un lado, es posible manejar a Link, Canela y los Aldeanos. Por otro lado, hay un circuito ambientado en el mismísimo Castillo de Hyrule y otro en el pueblo que permite alternar entre las cuatro estaciones del año.

F-Zero también tiene una gran presencia, con dos pistas futuristas (Big Blue y Mute City) y un kart basado en el Blue Falcon, la nave de Captain Falcon. La guinda la ponen los Inklings de *Splatoon*, que forman parte del plantel de pilotos, y una pista de motocross recuperada del legendario *Excitebike*.

TUS CURVAS ME SUENAN


PRADO ROSQUILLA 3 (SNES)


AUTOPISTA TOAD (N64)


TIERRA DE QUESO (GBA)


TIERRA SORBETE (GAMECUBE)


PLAYA CHEEP CHEEP (DS)


PRADERA MU-MU (Wii)


AUTOPISTA MUSICAL (3DS)

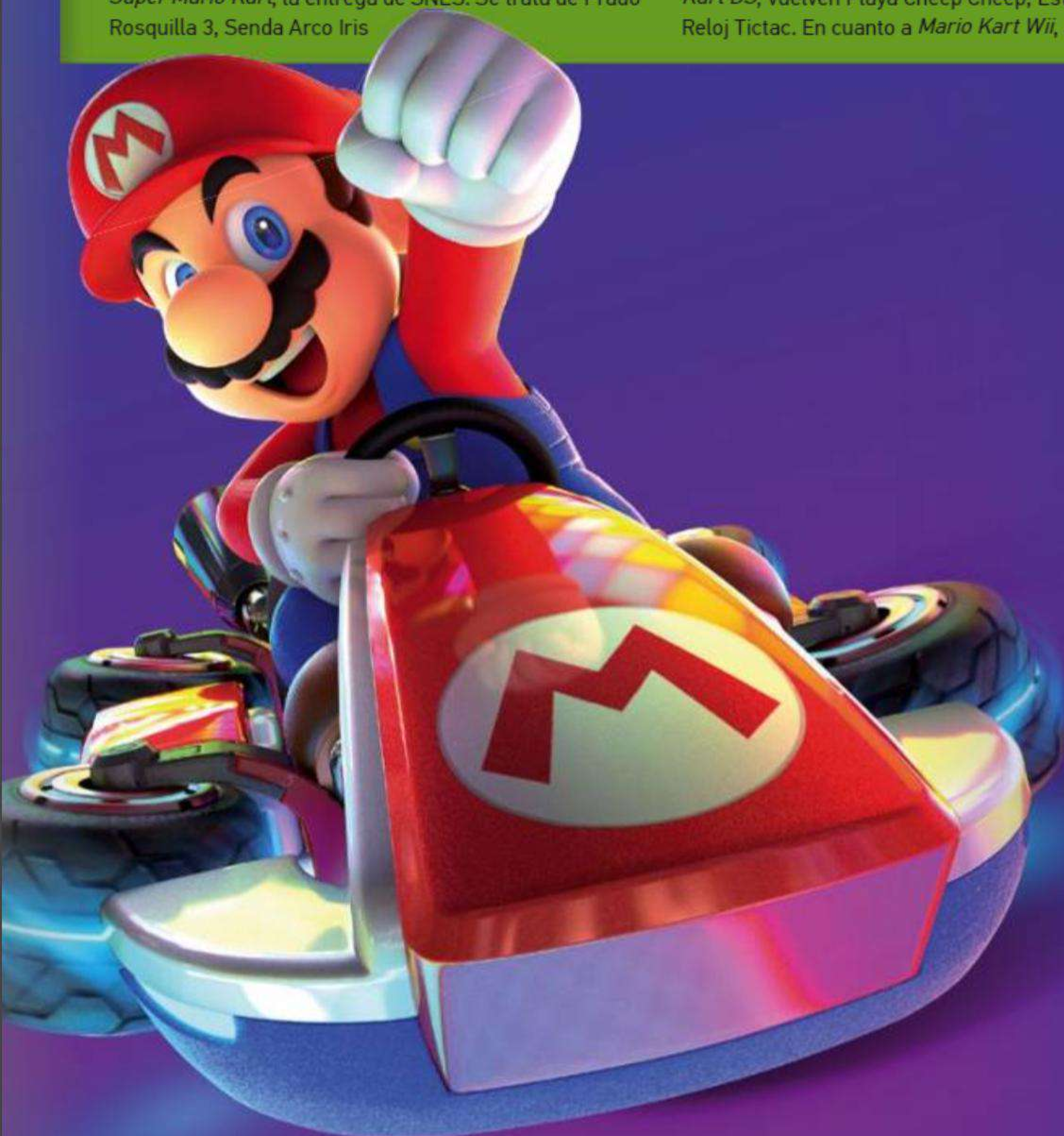

PUERTO TOAD (Wii U)

A medida que ha ido acumulando entregas, la saga *Mario Kart* se ha llenado de circuitos legendarios. Lejos de caer en el olvido, muchos de ellos han ido regresando en posteriores entregas, mediante versiones revisadas tanto en lo audiovisual como en lo jugable. En el caso de *Mario Kart 8 Deluxe*, hay la friolera de veintitrés pistas y tres escenarios de batalla recuperados de todas las entregas de la serie, que no se ha perdido ninguna generación de consolas de Nintendo desde los 16 bits.

Para empezar, hay tres escenarios retro extraídos de *Super Mario Kart*, la entrega de SNES. Se trata de Prado Rosquilla 3, Senda Arco Iris y Circuito de Batalla 1. Del también noventero *Mario Kart 64*, hay hasta cuatro entornos: Autopista Toad, Pista Real, Valle de Yoshi y Senda Arco Iris.

Ya de la primera mitad de los 2000, hay trazados de nada menos que cuatro juegos. De *Mario Kart: Super Circuit*, la entrega de Game Boy Advance, regresan Circuito Mario, Tierra de Queso y Ruta del Lazo. De *Double Dash!*, aparecido en GameCube, se reincorporan la friolera de cinco: Desierto Seco, Tierra Sorbete, Circuito Yoshi, Parque Bebé y Mansión de Luigi. De *Mario Kart DS*, vuelven Playa Cheep Cheep, Estadio Wario y Reloj Tictac. En cuanto a *Mario Kart Wii*, aporta Pradera Mu-Mu, Volcán Gruñón y Mina de Wario. Además, aunque salió ya en 2011 en 3DS y no es tan "añejo", *Mario Kart 7* proporciona Jungla DK, Autopista Musical, Tubería Planta Piraña, Ciudad Koopa y Pueblo Wuhu.

Y, a todos ellos, hay que añadir, por supuesto, los 30 escenarios inéditos del propio *Mario Kart 8* y sus expansiones, aparecidos inicialmente en Wii U y, luego, transferidos a Switch. Entre ellos, figuran pistas que ya son clásicos de la saga, como Puerto Toad, Barranco Goloso, Cataratas Shy Guy, Cala Delfín, Aeropuerto Soleado, Dunas Huesitos, Cumbre Wario... En definitiva, se trata del *Mario Kart* más vasto de la historia.



sonajes de toda la vida como fichajes de la categoría de Link, Canela, Aldeano, los Inkling o los hijos de Bowser. Por otro lado, hay 48 circuitos principales, de los cuales veinticinco son nuevos y veintitrés están recuperados de entregas previas de la saga. A eso, hay que añadir que no solo hay carreras tradicionales, sino también cinco modos batalla que se desarrollan en ocho estadios adicionales. Se trata de Batalla de globos, Patrulla piraña, Bob-ombardeo, Batalla de monedas y Asalto al sol, que juegan con ideas como reventones de globos, persecuciones a lo policías y ladrones o acumulación de objetos. Y, hablando de objetos, esta entrega es la que mayor repertorio de ítems de ataque y defensa ha ofrecido nunca, lo que se traduce en decenas de posibilidades tácticas: ¡hasta es posible zafarse del temido caparazón azul si se tiene la suerte de llevar la bocina!

Y, por supuesto, todo eso está puesto al servicio de unas partidas multijugador que admiten todas las configuraciones posibles. Con una sola Switch, es posible disfrutar de pantalla partida para cuatro jugadores, bien en el televisor o bien en el modo tabletop, en caso de que estés fuera de casa con tus amigos. Si se prefiere jugar en modo portátil, es posible juntar hasta ocho consolas, cada una con su respectiva tarjeta de juego, en una misma red local. E, independientemente de la pantalla y el modo en que se juegue, la infraestructura online admite hasta doce participantes simultáneos. Son las condiciones idóneas para desatar una tormenta perfecta de golpes de caparazón, resbalones sobre pieles de plátano, bocados de plantas piraña, manchurrones de tinta de calamar y todo tipo de tretas con las que intentar llegar el primero a la meta y ser el último en reír.

ME COLÉ EN UNA FIESTA

MARIO PARTY SUPERSTARS



En una buena fiesta, no pueden faltar ni refrescos, ni gusanitos, ni gominolas... ni un juego de Mario con el que amenizar el cotarro a base de divertidos minijuegos.

De Retro Gamer para Nintendo

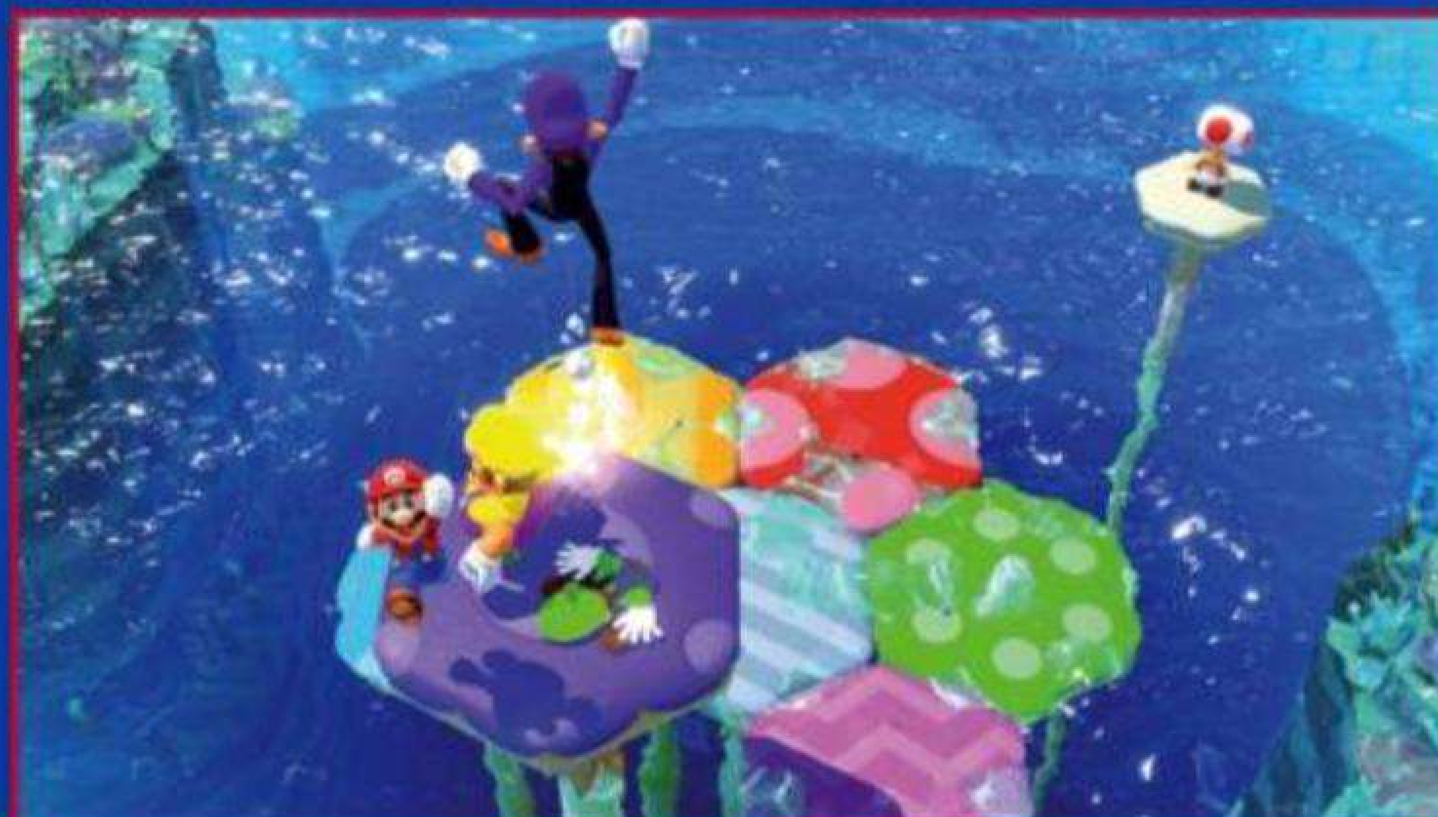
Los juegos de mesa han amenizado las fiestas y las quedadas con amigos casi desde que el mundo es mundo, y Nintendo supo trasladar esa filosofía a una saga que también echara mano de tableros con tiradas de dados y, al mismo tiempo, digitalizara las mecánicas y la diversión de decenas de juguetes. De repente, en un mismo sitio, estaban el Monopoly, el Scalextric, el Tragabolas, el Cocodrilo Sacamuelas...

Mario Party se estrenó en las Nintendo 64 europeas en 1999 y se convirtió en un auténtico fenómeno para las reuniones sociales. Tanto es así que, casi veintitrés años más tarde y con una docena de entregas a sus espaldas, su esencia sigue inmutable. Lo deja claro la última entrega de la saga, estrenada en Switch hace tan solo unos meses. Porque *Mario Party Superstars* es, al mismo tiempo, un recopilatorio de los mejores momentos de la saga y una adaptación a los tiempos modernos, al abrazar tecnologías que a finales del siglo XX resultaban aún impensables, como los gráficos en alta definición o la conectividad online.

El juego repasa el legado de la serie, desde Nintendo 64 hasta Wii U, pasando por GameCube y Wii. Por un lado, ofrece cinco tableros extraídos de las tres primeras entregas de 64 bits. Por otro lado, despliega la friolera de 100 minijuegos de todas las épocas. Para ello, se han reelaborado los gráficos desde cero (tanto de los personajes como de los escenarios) y se han realizado diferentes ajustes en las mecánicas. En ese sentido, y a diferencia de *Super Mario Party*, esta nueva entrega apuesta por controles clásicos, por lo que se puede disfrutar tanto en modo TV y modo tabletop como en modo portátil (y, por consiguiente, es compatible con Switch Lite). Otro cambio significativo respecto a su predecesor es que el modo online está disponible en todas las vertientes del juego, por lo que puedes juntarte con cualquier amigo y disfrutar de los minijuegos o de



» [Switch] Todos los minijuegos se han rehecho para la ocasión y lucen unos gráficos dignos de 2021.



» [Switch] Todo vale para ganar en *Mario Party*, incluso pisotear a los rivales para dejarlos chafados unos instantes...



» [Switch] Antes de cada minijuego, se puede hacer un pequeño test para que cada jugador se aprenda los controles y esté listo para llevarse la victoria.

los tableros como si aún estuvierais en una melancólica tarde de 1999... pero con la diferencia de que ya no hace falta que estéis compartiendo un mismo espacio físico.

Como ha sido regla habitual en la saga, este recopilatorio-remake tiene la virtud de que sus mecánicas se interiorizan en cuestión de segundos, lo cual lo hace ideal para disfrutar en compañía de amigos o familiares, incluso si no son expertos. Y, además, da igual si es para jugar durante varias horas o solo un rato, ya que hay modos de juego para todos los gustos y necesidades. Con un solo Joy-Con por persona, se puede montar un fiestón a cuatro bandas.

Además, la selección de 100 minijuegos, la mayoría recuperados de las gloriosas entregas de Nintendo 64 y GameCube, cubre todas las tipologías que se han visto en la saga a lo largo de la historia. Por supuesto, los hay de todos contra todos, de dos contra dos y de tres contra uno, lo que garantiza todos los piques imaginables. Es una forma perfecta de dejarse llevar por la nostalgia, en caso de que ya se peinen canas, o de conocer una saga legendaria, en el caso de los más pequeños. De repente, volverás a verte rezando a la providencia para que los dados te den esa puntuación necesaria para alcanzar una estrella antes de que lo haga el rival más próximo, o para que no cambie la dirección del recorrido justo antes de que pases por ahí. O para que salga el minijuego que mejor se te da y puedas llevarte las monedas con las que adquirir la estrella que anhelas y, de paso, tus contrincantes se queden a dos velas.

DE OCA A OCA Y TIRO PORQUE ME TOCA



TARTA DE CUMPLEAÑOS DE PEACH



ISLA TROPICAL DE YOSHI



MUNDO ESPACIAL



MUNDO DEL TERROR

Además de por sus minijuegos, la saga *Mario Party* se ha caracterizado desde sus inicios por adaptar al mundo de los videojuegos los típicos tableros y las tiradas de dados de muchos juegos de mesa, pero con reglas propias, como tener que ir en busca de estrellas sabiendo que las casillas azules otorgan monedas, que las rojas las restan, que las verdes ocultan sorpresas o que las negras de Bowser nunca traen nada bueno. Todo ello, con ambientaciones de lo más pintorescas y dispares.

Para *Mario Party Superstars*, se ha optado por recuperar cinco de los tableros más legendarios de la trilogía original de Nintendo 64. Del primer *Mario Party*, están Tarta de Cumpleaños de Peach e Isla Tropical de Yoshi, ambos tan coloridos como desenfadados. De la segunda entrega de la saga, están Mundo Espacial y Mundo del Terror, que tienen un trasfondo más "oscuro", pero siempre con el humor inherente a la saga. Y, de *Mario Party 3*, está Bosque Boscoso, con sus frondosas arboledas.



BOSQUE BOSCOSO

UNA VIDA DE MINIJUEGOS



ARREGLO DE CARA (N64)



HOCKEY SOBRE HIELO (GC)



GOOMBASSO (Wii)



A TODA PASTILLA (Wii U)

La saga *Mario Party* lleva ya más de veinte años entre nosotros y, aunque también se ha dejado caer por todas las portátiles de Nintendo desde Game Boy Advance, se ha desarrollado, fundamentalmente, en consolas de sobremesa. No en vano, ha tenido tres entregas para Nintendo 64, cuatro para GameCube, dos para Wii, una para Wii U y, ahora, dos para Switch. En todo ese tiempo, se han podido crear decenas y decenas de minijuegos únicos, con mecánicas tan divertidas como accesibles para que cualquier usuario pudiera interiorizarlas en cuestión de segundos y ser competitivo.

Ahora, *Mario Party Superstars* es un gran homenaje a toda esa trayectoria, pues incluye la friolera de 100 minijuegos, extraídos de las diez entregas numeradas. En concreto, hay 55 de la etapa dorada inicial de Nintendo 64, 36 de la era de GameCube, seis de Wii y tres de Wii U. Si jugaste a aquellos juegos, te sentirás como en casa taladrando siluetas con un martillo neumático, arreglando caras para que se parezcan a un modelo concreto, disputando partidos de deportes como hockey sobre hielo o voleibol, compitiendo en carreras con diferentes tipos de vehículos... Y si, por algún motivo, no los conoces, podrás disfrutar en alta definición del legado de la saga más destacada que ha habido nunca en el noble arte del minijuego.

AMSTRAD PCW

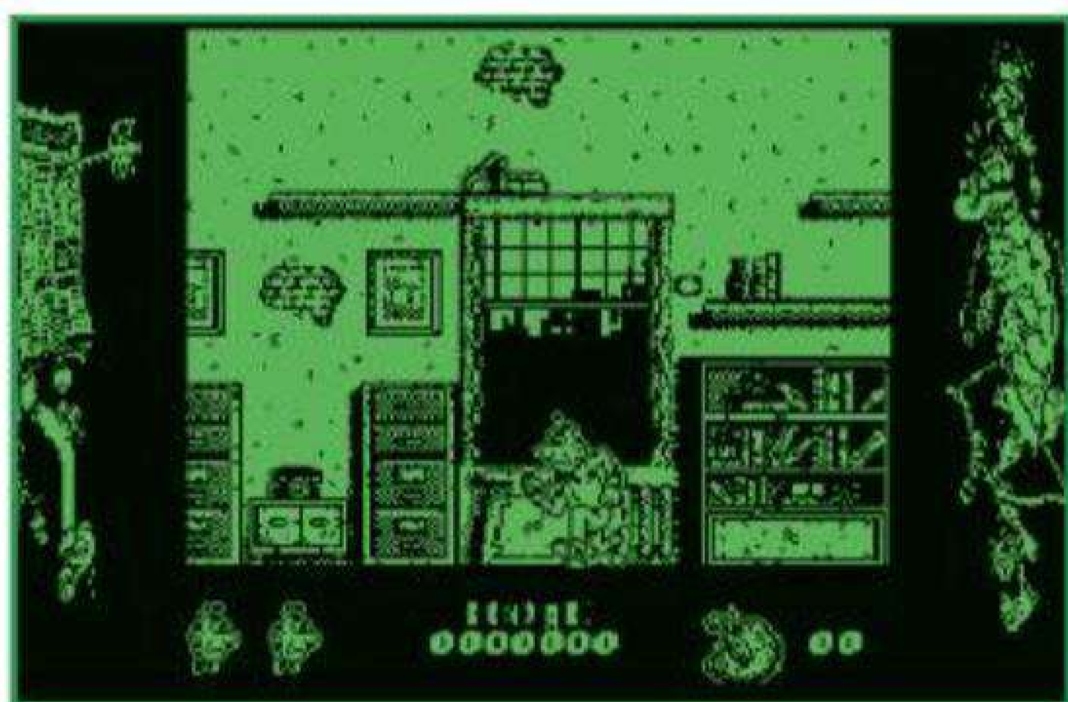
Más que una máquina de escribir



» [PCW] El grupo musical Los Inhumanos tuvo su videojuego para PCW en 1990 gracias a Delta Software.



» [PCW] Las pantallas de carga lucían muy bien en este ordenador, como el caso de la del *Sirwood* de Opera Soft.



» [PCW] Animagic también se animó a portar *Mortadelo y Filemón II: Safari Callejero*, publicado por Dro Soft en 1990.

DURANTE CASI UNA DÉCADA, AMSTRAD FUE LÍDER EN PAÍSES COMO ESPAÑA O FRANCIA GRACIAS A SUS MODELOS CPC 464 Y 6128, PERO LA COMPAÑÍA DE ALAN SUGAR AÚN TENÍA UN AS BAJO LA MANGA. EL PCW8256, CONCEBIDO COMO EL SUSTITUTO DE LAS MÁQUINAS DE ESCRIBIR, NO SE CONFORMÓ CON SER UN ORDENADOR OFIMÁTICO, SINO QUE LLEGÓ A CONTAR CON DECENAS DE VIDEOJUEGOS DE GRAN CALIDAD.

POR ATILA MERINO "BLACKMORES"

Puede que mucha gente no recuerde o no haya oído nunca hablar de la gama PCW (Personal Computer Word processor) de Amstrad, pero lo cierto es que fue uno de los mayores éxitos de la compañía británica fundada por Alan Sugar en 1968.

El empresario inglés, siempre muy atento a lo que demandaba el mercado, mandó crear un ordenador de 8 bits que sustituyera a las antiguas máquinas de escribir, cuyo precio era demasiado elevado. Así, en septiembre de 1985, el PCW 8256 salió al mercado como un ordenador pensado específicamente para utilizarlo como procesador de textos, con unas características principales de 256KB de memoria RAM, un procesador Z80 de 4MHz y una resolución de 720 x 256 pixels.

La CPU estaba integrada en el monitor monocromo de 13 pulgadas, al que se le conectaba el teclado, además de una pequeña impresora de agujas que venía incluida en el pack. Gracias a su facilidad de uso, sin apenas requerir conocimientos de informática, el PCW 8256 tuvo un enorme éxito en gran parte de Europa, por lo que se fueron sucediendo diferentes modelos que incluían ciertas mejoras, como más memoria RAM, dos disqueteras, nuevas versiones del sistema operativo e impresoras de mayor calidad. En España, por ejemplo, muchas empresas y academias los estuvieron usando hasta la llegada del año 2000, cuando tuvieron que renovar el parque informático debido a la amenaza que suponía el llamado Efecto 2000.

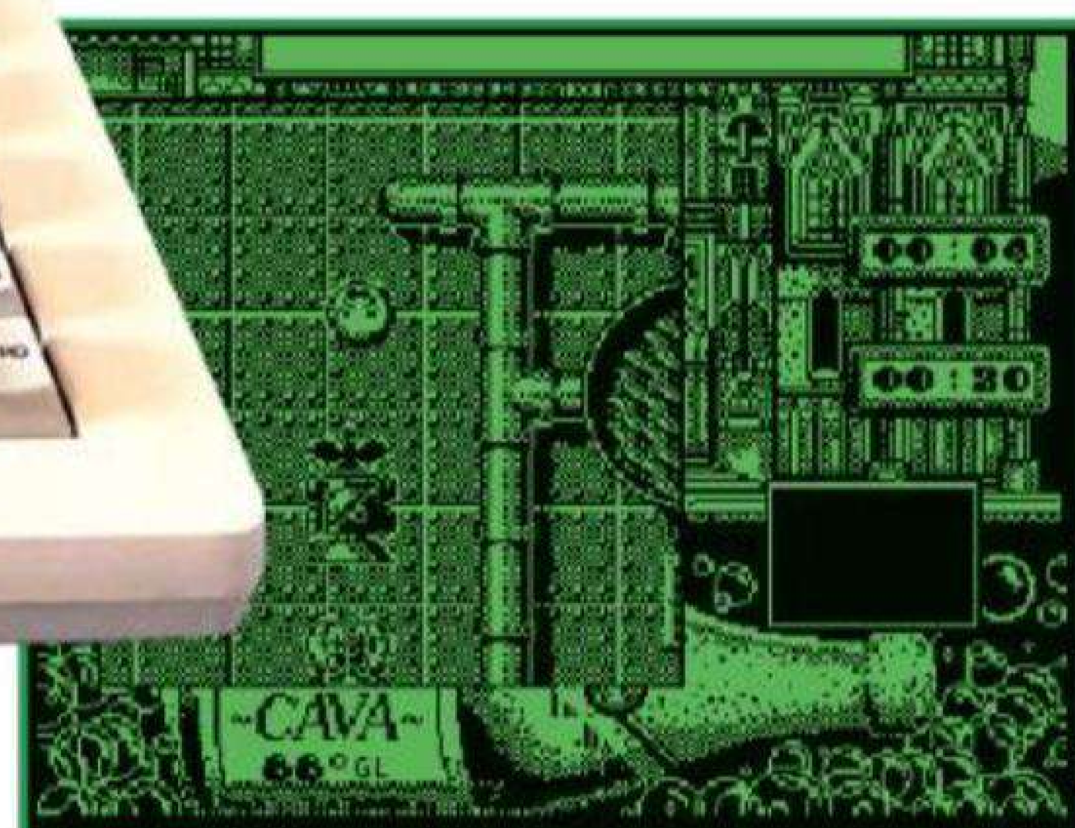
Sin embargo, los videojuegos acabaron llegando también al PCW, a pesar de sus limitaciones técnicas y de que un año antes había irrumpido en el mercado el Amstrad CPC, producto estrella de la compañía en lo que a videojuegos se refiere, que además podía hacer uso de un monitor a color. La ausencia de sonido inicial (posteriormente DK'troniks lanzó un periférico para reproducir sonidos) y su monitor monocromo de fósforo verde no fueron un problema para las diversas compañías, tanto españolas como extranjeras, que apostaron por adaptar sus videojuegos al PCW e incluso se llegó a desarrollar nuevos y exclusivos lanzamientos para esta gama de ordenadores.



» El monitor integraba la CPU del PCW 8256, que incluía una disquetera de 3", como la de los Amstrad CPC.



» Alan Sugar, fundador de Amstrad, posando bastante orgulloso con su nuevo ordenador.



» [PCW] En *Mister Gas*, desarrollado por Xortrapa y publicado por Proein en 1990, controlábamos una burbuja.

Ya desde su lanzamiento en 1985 se pueden encontrar los primeros videojuegos, aunque eran muy sencillos o del género de las aventuras conversacionales y se pueden contar con la palma de la mano. Al año siguiente de que el PCW fuera comercializado es cuando se produce un aumento considerable de producción para el ordenador ofimático de Amstrad, pues se publican conversiones de juegos de mayor nivel, como *Bob Winner* (Loriciels), *Fairlight* (The Edge) o *Batman* (Ocean). Este último es uno de los mejores juegos aparecidos para el sistema gracias al talento del programador Jon Ritman y el grafista Bernie Drummond, que ya habían triunfado con sus versiones de Spectrum y CPC. La pareja británica nos brindó un par de conversiones más: el también isométrico *Head Over Heels* y el deportivo *Match Day II*, ambos de 1987.

En España hubo una compañía que apostó más que nadie porque el Amstrad PCW contara con la mayor cantidad y calidad de videojuegos posible. Hablamos de Opera Soft, que de 1987 a 1990 se encargó de adaptar la mayoría de sus trabajos de Amstrad CPC y ZX Spectrum al ordenador ofimático de 8 bits. *The Last Mission* fue el primero, llegando finalmente a contabilizar casi una veintena. Igor Ruiz, grafista de compañías tan variadas como Zigurat, Topo Soft y la mencionada Opera Soft, se encargó de realizar las conversiones de muchos de esos juegos al PCW. "El primer port que realicé fue *Sirwood*, que contaba con cuatro planos de scroll en un PCW, aunque iba más despacio que en las demás versiones", recuerda Igor. "También me encargué de *Ángel Nieto Pole 500*, *Poli Díaz*, *Rescate en el Golfo*, *Soviet*, *Golden Basket*, *Mundial de Fútbol*...".

Una cosa en la que coinciden todos los desarrolladores que trabajaron para Amstrad PCW es que las conversiones desde otro ordenador de 8 bits eran muy fáciles y se hacían con mucha velocidad, cosa que el propio Igor se encarga de corroborar. "Eran ports directos y teníamos sistemas de conversión de gráficos y código. En apenas unas horas, siempre menos de un día, tenía la conversión. En Opera teníamos un sistema para hacer las versiones más rápido y la ventaja era que el PCW también utilizaba un procesador Z80, como CPC,

POR EL PRECIO DE UNA MAQUINA DE ESCRIBIR...

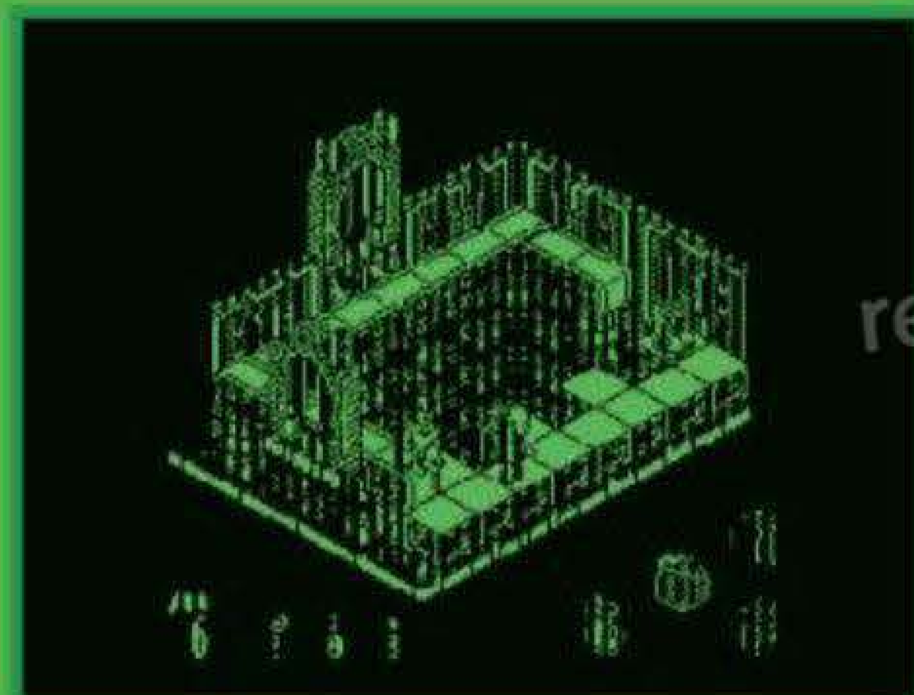
169.900 PTAS

AMSTRAD ESPAÑA

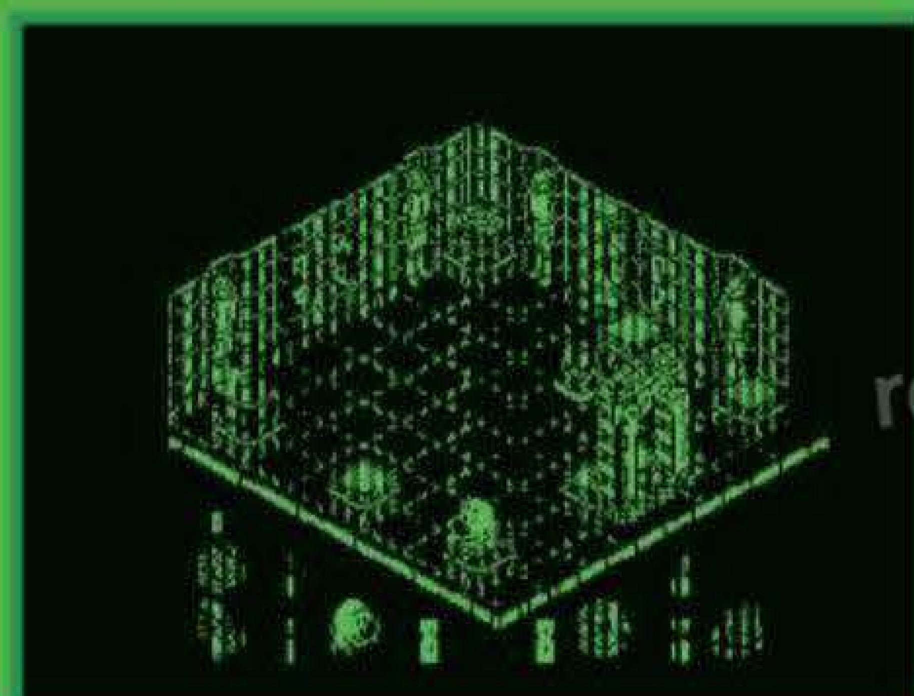
GRUPO INDESCOMP

» Una de las primeras publicidades del Amstrad PCW 8256 que Indescomp hizo en España con su precio de salida.

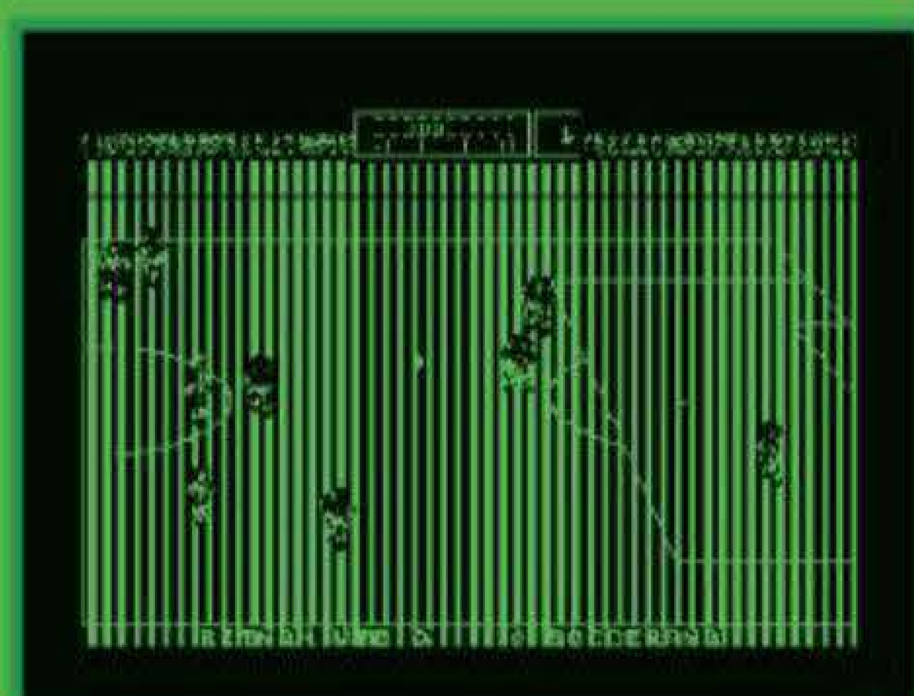
OCEAN
El trío indispensable



BATMAN (1986)
El primer videojuego basado en el hombre murciélago también llegó al Amstrad PCW con un aspecto fantástico a pesar de haber perdido los colores. Quizás sea el mejor videojuego para este ordenador.



HEAD OVER HEELS (1987)
Los juegos isométricos lucen muy bien en PCW, y Head Over Heels, donde manejamos a dos personajes y tenemos que resolver puzles teniendo esto en cuenta, no podía ser menos.



MATCH DAY II (1987)
Jon Ritman y Bernie Drummond no solo fueron responsables de aventuras isométricas, también se encargaron de este juego de fútbol, considerado por muchos como uno de los mejores de su género.

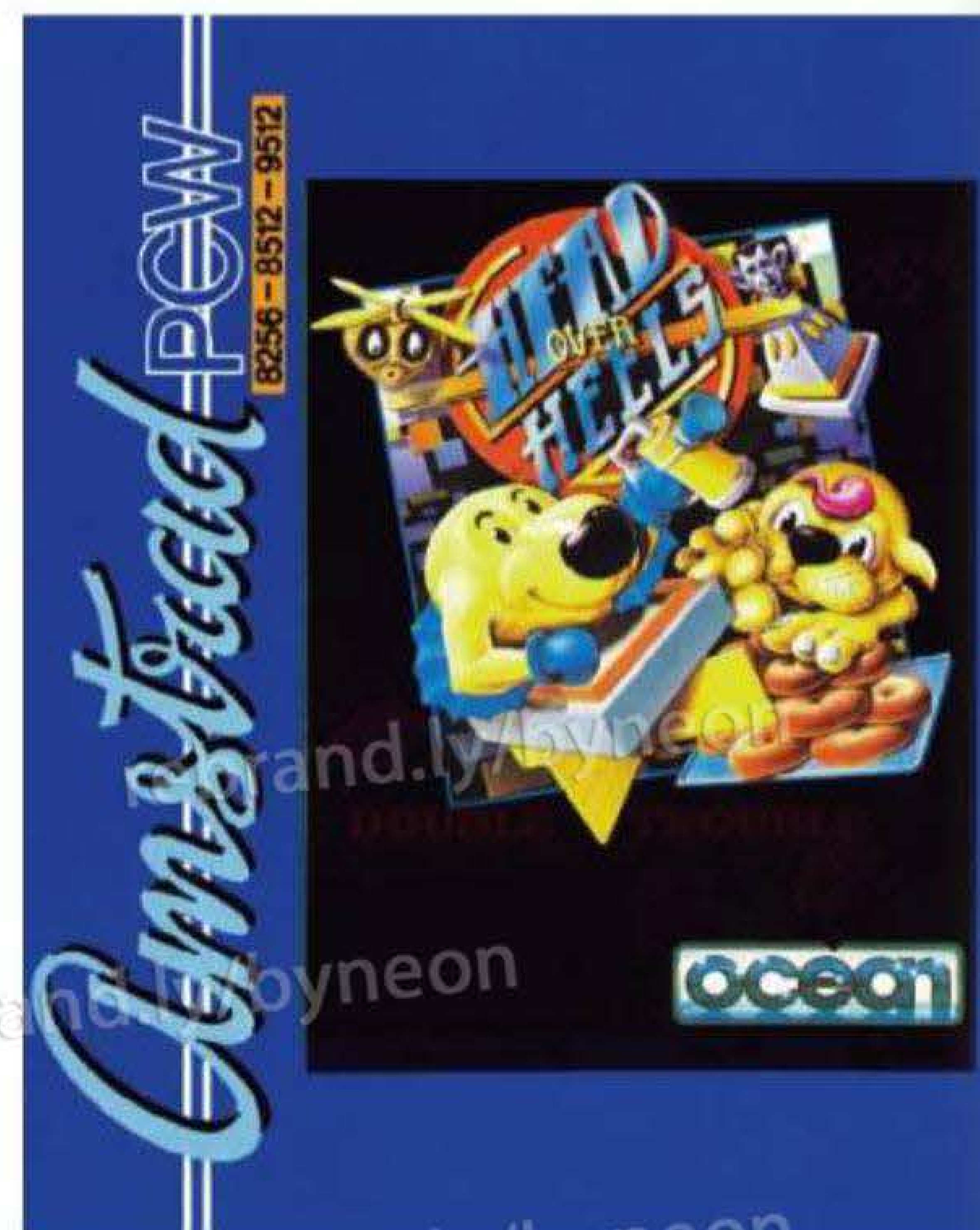
Spectrum y MSX. Después, con *Graf*, un editor de gráficos, se exportaba al PCW y solo tenía que cambiar la paleta", finaliza Igor.

Otra de las grandes empresas españolas que publicó sus juegos en PCW fue Aventuras AD, por lo que algunas de sus aventuras conversacionales (*Cozumel*, *Los Templos Sagrados*, *Chichen Itza* y *La Aventura Espacial*) se pudieron disfrutar también en sus monitores de fósforo verde.

Pero no todo eran buenas noticias, ya que otras compañías de nuestro país, como OMK, desarrollaron multitud de juegos exclusivos para el PCW, la mayoría de los cuales adolecían de una pésima calidad, tanto artística como jugable. Aún así, hay que felicitar a la compañía por su empeño y porque lanzaron algún juego más o menos decente.

De manera puntual, pero muy acertada, llegaron al PCW otros juegos de diversas compañías españolas, como *Mortadelo y Filemón II: Safari Callejero* (Dro Soft, 1989), a cargo de David Herrero de New Frontier, *Los Inhumanos* (Delta Software, 1990) o *Turna 7* (Delta Software, 1990), entre otros.

A pesar de no ser un ordenador para juegos, acabó teniendo más de los esperados, cosa que Igor Ruiz atribuye a que "se hacían rápido, se ganaba dinero porque había pocos juegos y poca competencia". No está nada mal para un sistema ofimático, ¿verdad? *



» Las portadas españolas de los juegos de PCW diseñadas por ERBE tenían este aspecto, menos atractivo que las originales.

OMK Mejor alejarse

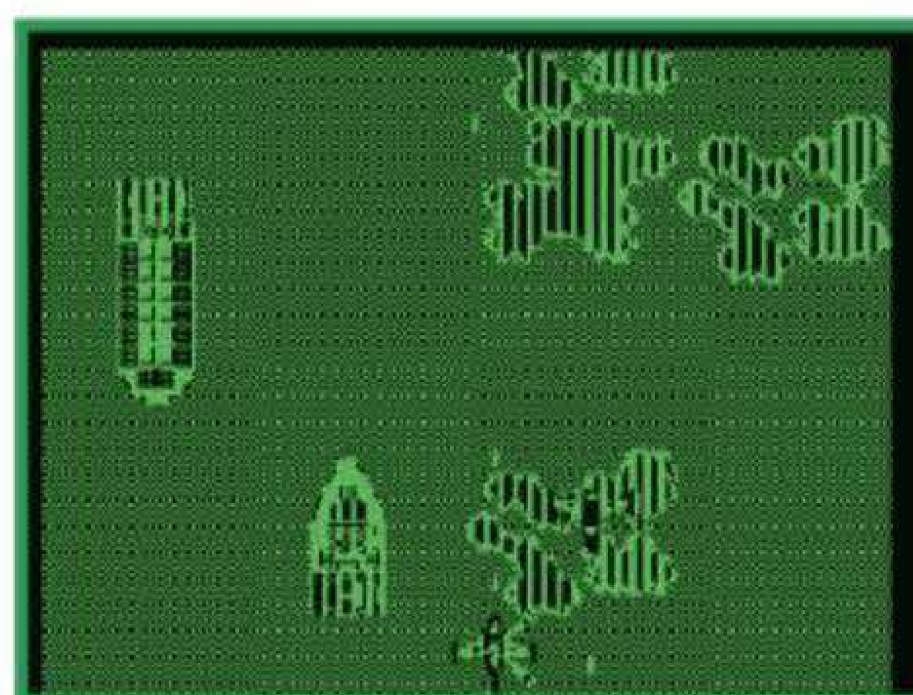

Únete a mi grupo de Telegram, ahí encontrarás mis aportes:
https://rebrand.ly/byneon
rebrand.ly/byneon



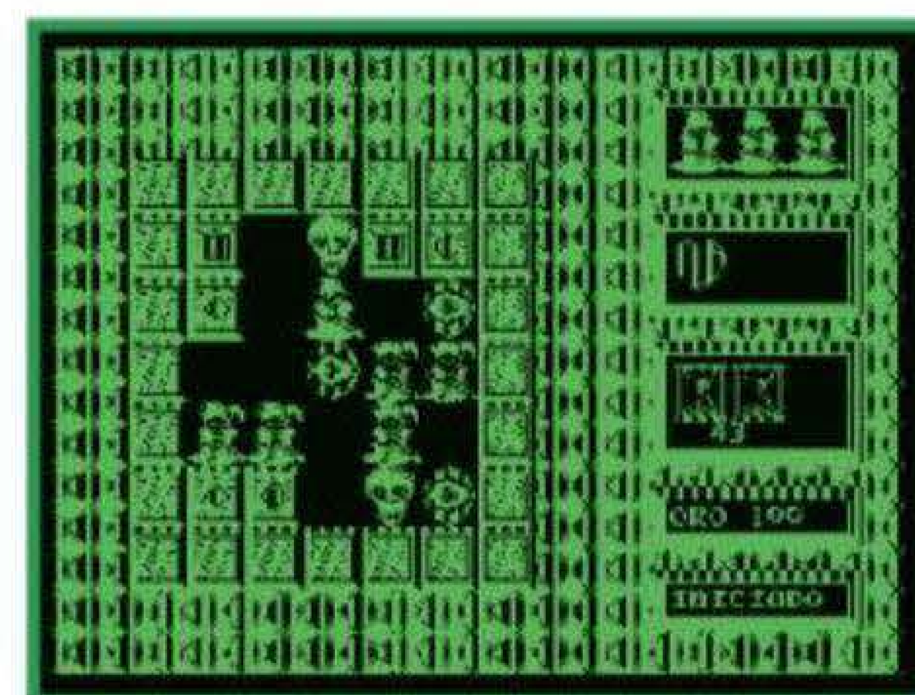
SIR LANCELOT (1985)
Víctor Diéguez García creó este juego en el que, a pesar de mostrar un apartado gráfico que a simple vista pueda parecer decente, nos encontramos con uno de los peores desarrollos para el Amstrad PCW.



STRIP-POKER (1987)
Seguramente nos encontramos ante el peor juego de strip poker de la historia, con unos gráficos de lo peorcito que se ha visto en PCW y que no invitaban a jugar más allá de una partida para comprobar tal horror.



SKY WAR (1988)
Este matamarcianos en el que controlamos un helicóptero es de lo poco salvable que desarrolló OMK. Además, el juego vio la luz en MSX y su autor también fue Víctor Diéguez García, que ya había hecho *Sir Lancelot*.



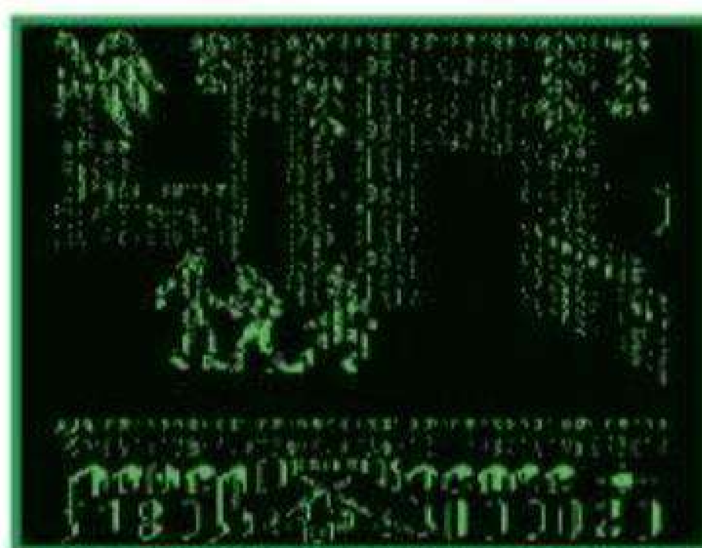
MAGIC WAY (1989)
Con total probabilidad, se trata del mejor juego desarrollado por OMK. Estamos ante un puzle que mezcla juegos como *Pengo* y *Sokoban*, aunque su dificultad puede desesperar a más de uno.

OPERASOFT: IDILIO CON PCW

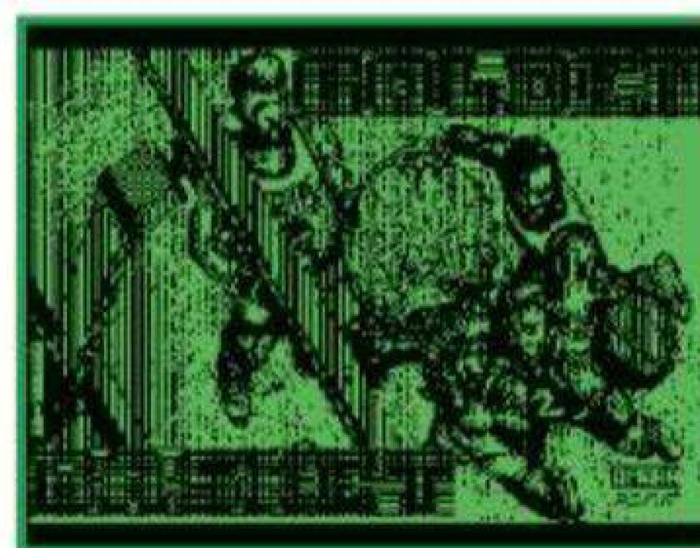
EL REPUTADO ESTUDIO MADRILEÑO NO FUE EL GRUPO QUE MÁS VIDEOJUEGOS PUBLICÓ EN PCW, PERO SÍ QUE FUE EL MEJOR EN CUANTO A CALIDAD, YA QUE LA MAYORÍA FUERON GRANDES ÉXITOS EN CPC Y SPECTRUM.



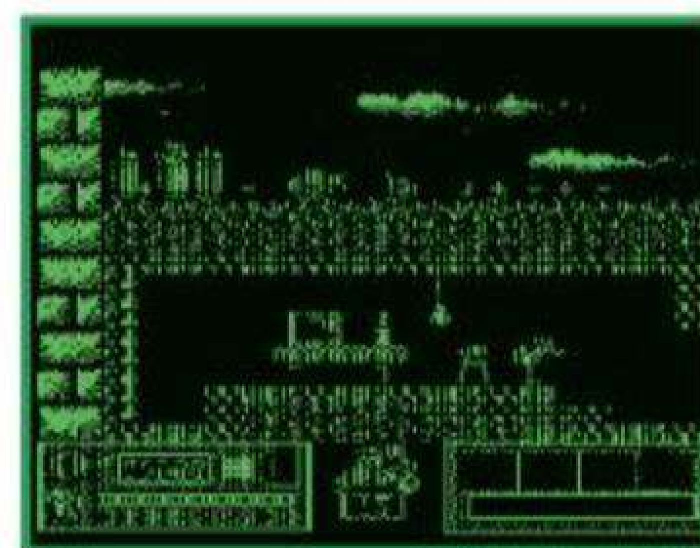
Ángel Nieto Pole 500
Publicado en 1990, el juego de José Ramón Fernández nos ponía en la piel de Ángel Nieto, campeón del mundo de motociclismo.



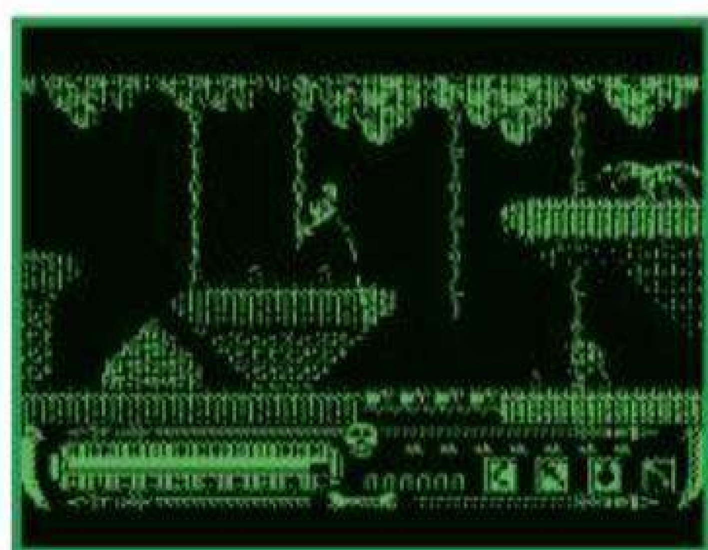
Corsarios
Creado por José Vicente Pons y Eduardo Bellver en 1989, se trataba de un beat'em-up de dos fases con ambientación de piratas.



Golden Basket
El equipo de Comix realizó este juego de basket publicado en 1990, aunque no fue el éxito que esperaban y sufría ralentizaciones.



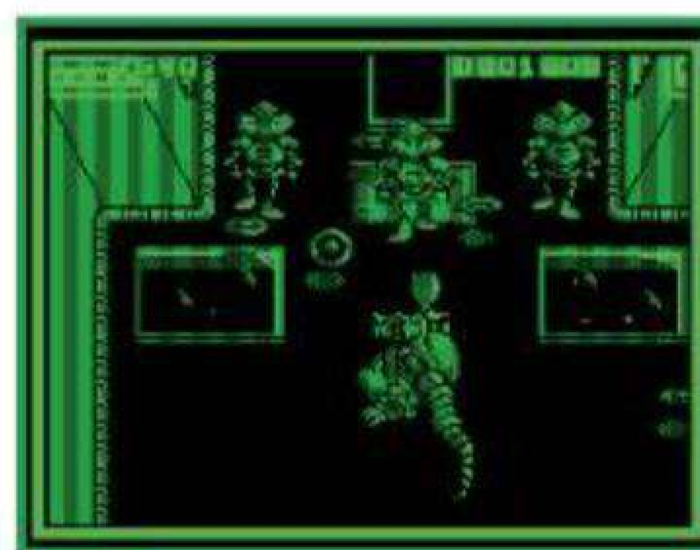
Goody
Goody, de 1988, es uno de los mejores juegos aparecidos en ordenadores de 8 bits, y el pequeño ladrón no iba a ser menos en PCW.



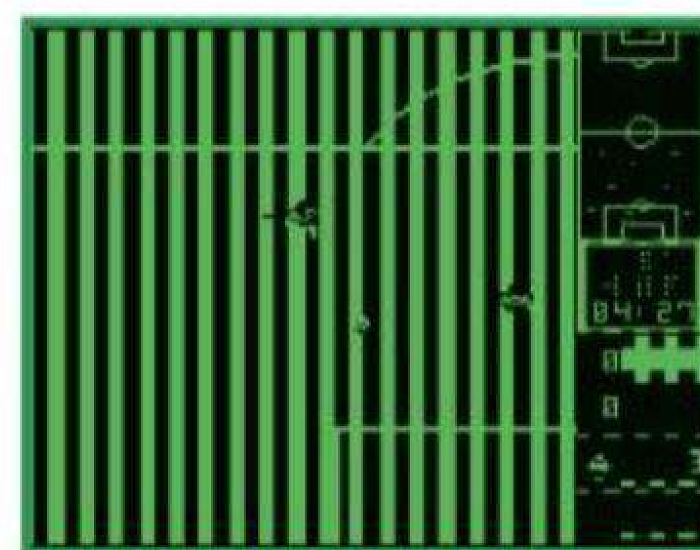
Livingston Supongo
El famoso explorarор David Livingstone también se asomó a los circuitos del PCW en 1988, manteniendo su elevada dificultad.



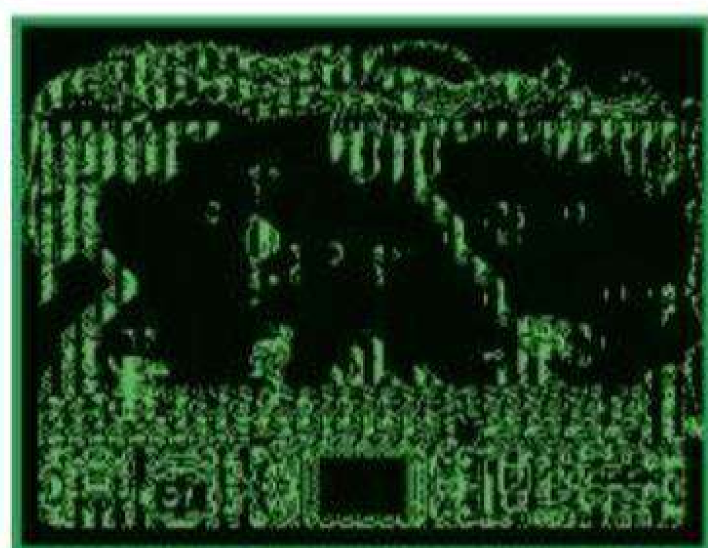
Livingston Supongo II
La continuación de *Livingstone Supongo* se pudo jugar en 1989 en PCW con una aventura de plataformas de bonitos gráficos.



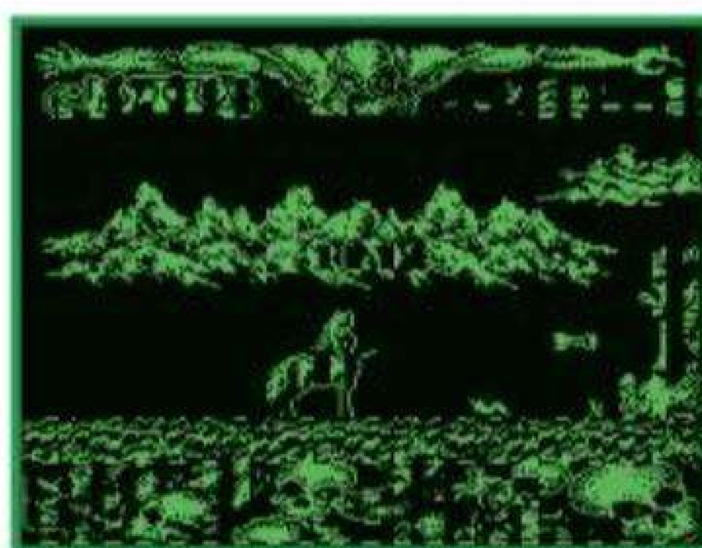
Mot
Uno de los cómics más queridos de Alfonso Azpiri fue *Mot*, que en el año 1989 se publicó para PCW con toda su variedad de fases.



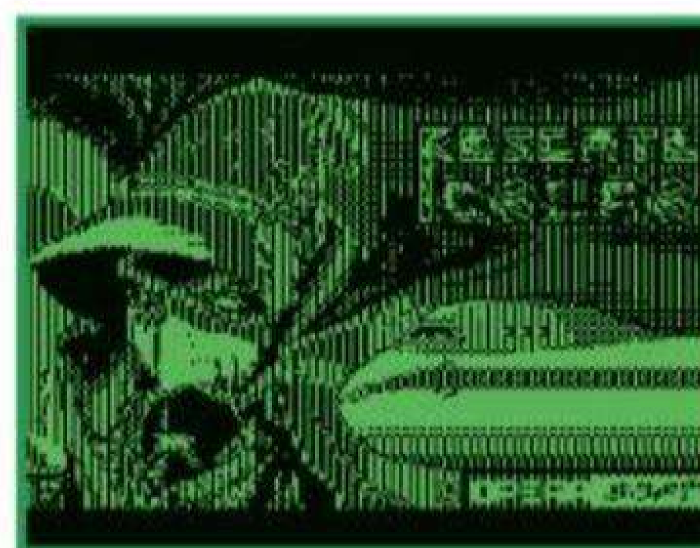
Mundial de Fútbol
Por supuesto, el deporte rey no podía faltar en el ordenador ofimático de Amstrad, y en 1990 llegó gracias a *Mundial de Fútbol*.



Mutan Zone
El tándem Gonzo Suárez - Carlos Díaz de Castro siempre dio buenos resultados, también en este juego de ciencia ficción publicado en 1988.



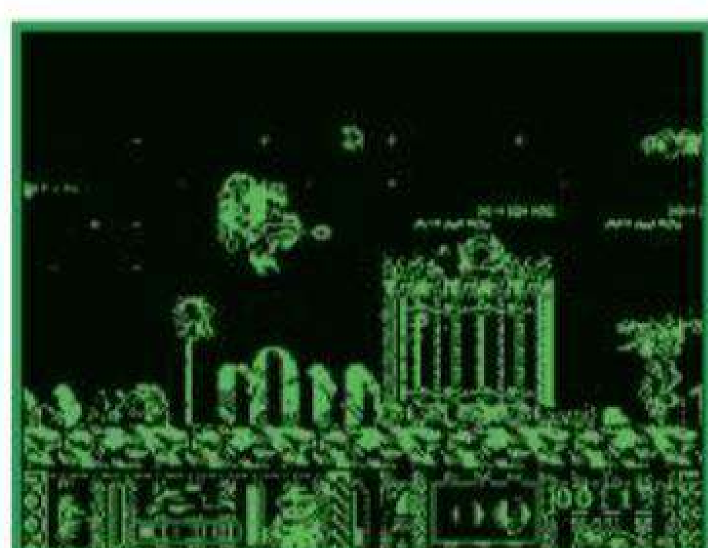
Mythos
El mitológico juego de Comix, conocido por su altísima dificultad, fue publicado en 1990. Si logras avanzar eres un auténtico jugón.



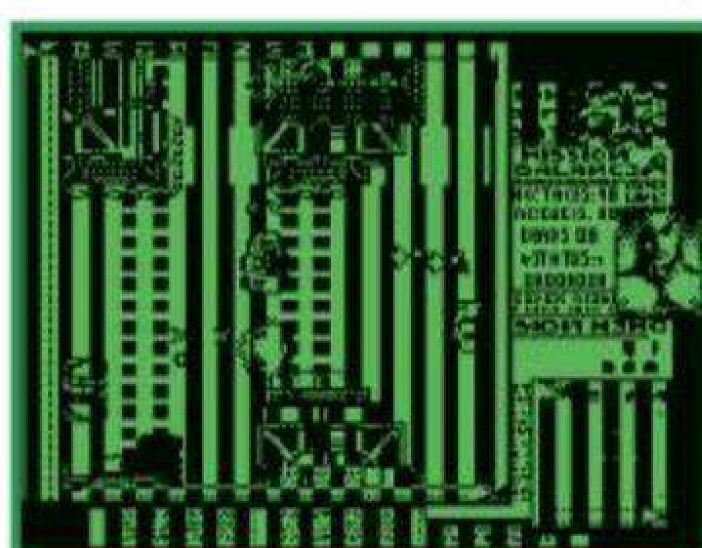
Rescate en el Golfo
Publicado en 1991, fue uno de los últimos juegos de Opera y llegó al PCW gracias a Igor Ruiz, Íñigo Ayo y Juan Carlos García Galán.



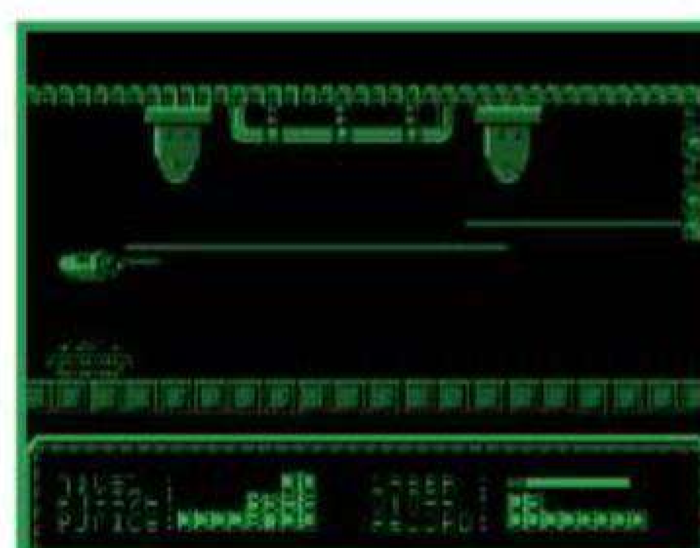
Sirwood
Uno de los juegos más bonitos en aparecer en Amstrad PCW, aunque su lentitud, mayor que en CPC y Spectrum, jugó en su contra.



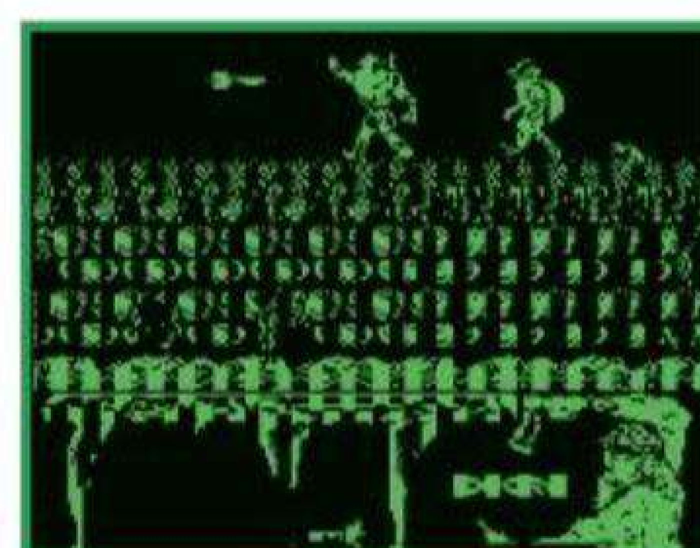
Sol Negro
Uno de los juegos más famosos de Opera tenía la firma de Gonzo Suárez y Carlos Díaz de Castro. En PCW lucía el mismo gran aspecto.



Soviet
David López Guaita se ocupó de todas las versiones de este juego bélico cuya portada era una obra de arte del ilustrador Juan Giménez.



The Last Mission
El juego de Pedro Ruiz fue el primero en ser portado al PCW, concretamente en 1987, y también es uno de los mejores que hubo.



Ulises
Junto con Corsarios, el título más jugable de Comix, y también de los más bonitos. Basado en Ulises y la mitología griega, se publicó en 1989.

LA ESCENA HOMEBREW DE PCW

AUNQUE NO ES TAN PRODUCTIVA COMO OTRAS, HAN APARECIDO YA ALGUNOS GRANDES JUEGOS, PRINCIPALMENTE CONVERSIONES DE ENORMES ÉXITOS DE CPC Y SPECTRUM, Y CADA VEZ VA A MÁS.



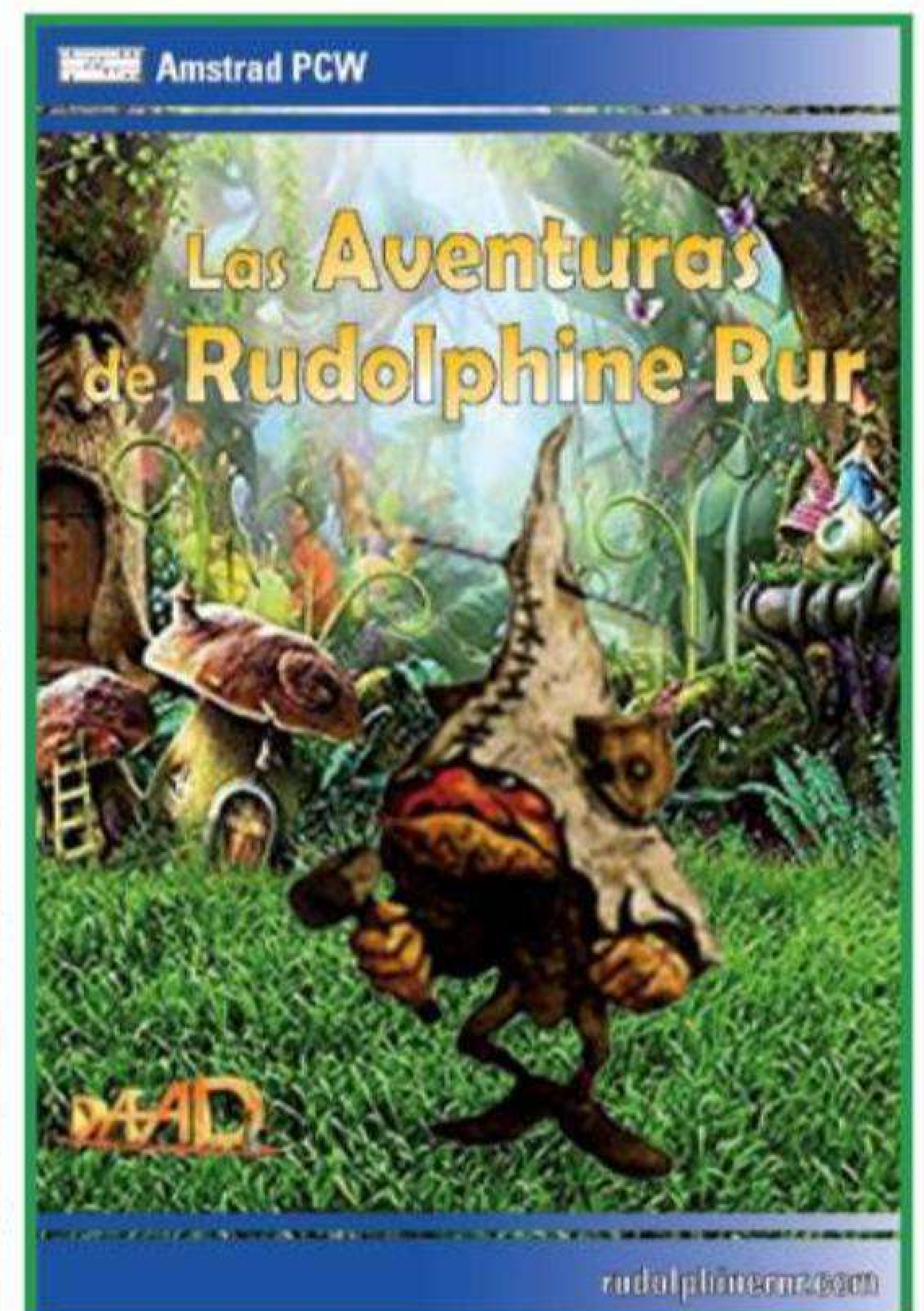
» [PCW] *El Cetro del Sol*, de Toni Pera, es una de las mejores aventuras conversacionales que se pueden jugar en PCW.

Como no podía ser de otra manera, el Amstrad PCW también cuenta con su propia escena homebrew, no tan grande como otras, pero sí de una cierta calidad. En España hay dos grandes impulsores de este ordenador: Javier Chocano, más conocido como Habi, y Miguel I. García, fundador de Floppy Software.

"Tuve mi primer PCW en el año 2011. De pequeño tenía un Spectrum +2, pero conocía el PCW porque en el APA del colegio al que iba los tenían para enseñar informática", recuerda Habi sobre sus primeros pasos con este ordenador. "Lo usaba para aprender a programar y, un rato a la semana, jugar a algunos juegos, como *Batman* o *Fairlight*". Poco tiempo después, Habi creó la PCWWiki (la web sobre el PCW que más información contiene) y el CP/M BOX (un emulador para PC que funciona de a las mil maravillas).

Habi explica que "la creación de la PCWWiki surge de una conversación que mantuve con Robcfg en una reunión del GUA. Posteriormente, y a través de los foros de Amstrad.es, contactamos con Jevicac y entre los tres montamos todo lo que existe actualmente", mientras que el emulador "me lo planteé tan pronto como me hice con mi propio PCW. El desarrollo se me hacía incómodo con las herramientas existentes, así que decidí hacer mi propio emulador para poder desarrollar para PCW a mi gusto".

Habi Soft ha desarrollado hasta la fecha cinco videojuegos para PCW, todos ellos adaptaciones de grandes clásicos del CPC y el Spectrum: *La Abadía del Crimen*, *Pac-Mania*, *Spirits*, *Hero Quest* y *Knight Lore*. "Comencé a hacer videojuegos de rebote. Kachorro llevaba tiempo insinuando que portase *La Abadía del Crimen* al PCW, así que fui haciéndolo a ratitos para darle una sorpresa. Los siguientes desarrollos fueron más sencillos".



» *Las Aventuras de Rudolphine Rur* apareció en muchos ordenadores de 8 y 16 bits; por supuesto, también en PCW.

HABI SOFT



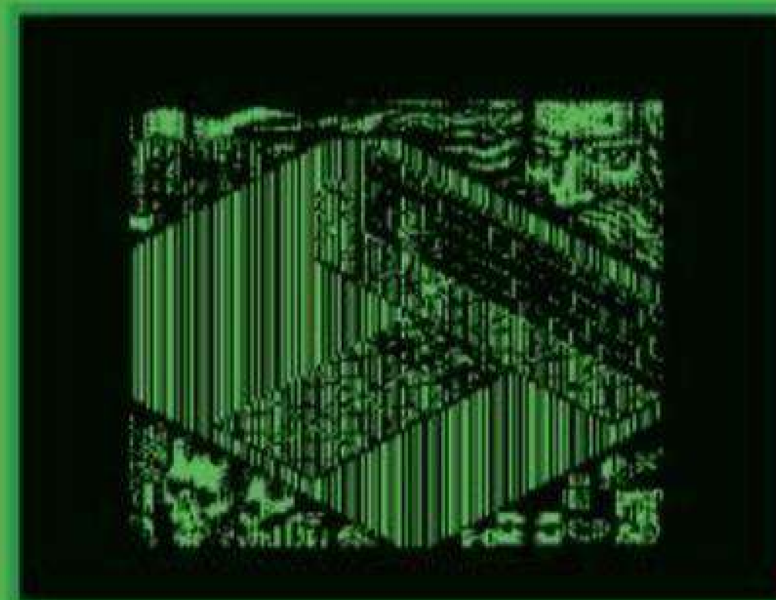
LA ABADÍA DEL CRIMEN (2012)

La obra maestra del software español nunca vio la luz en PCW hasta que Habi Soft lo adaptó en el año 2012 y, posteriormente, en 2016 con mejoras.



PAC-MANIA (2015)

Cuando Namco publicó *Pac-Mania* en 1987, seguro que nunca llegó a pensar que su juego aparecería en el PCW. Habi Soft, nuevamente, lo hizo posible.



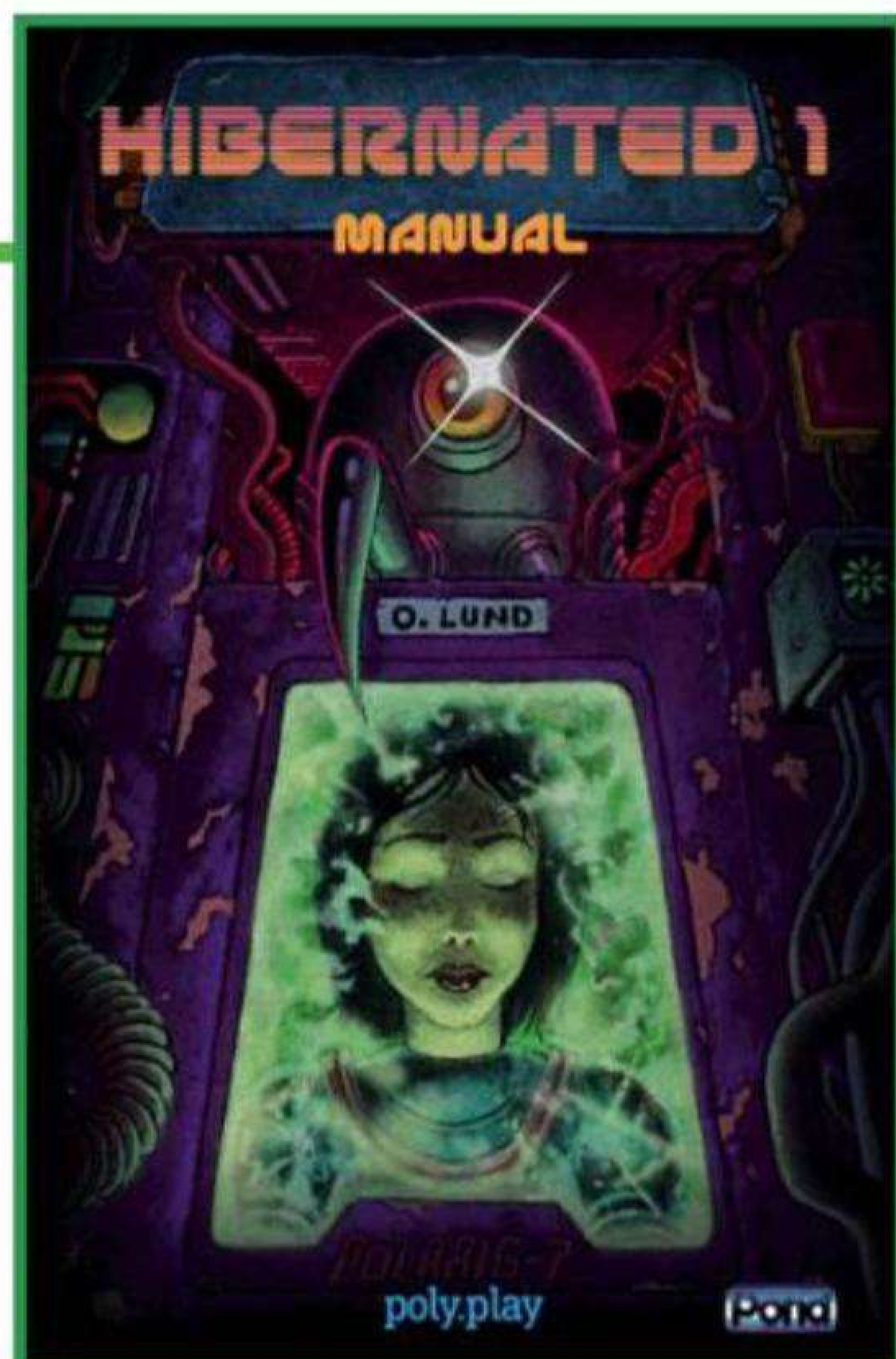
HERO QUEST (2016)

El popular juego de tablero fue portado directamente desde la versión de CPC para poder disfrutar de otro juego isométrico en tonalidades verdes.

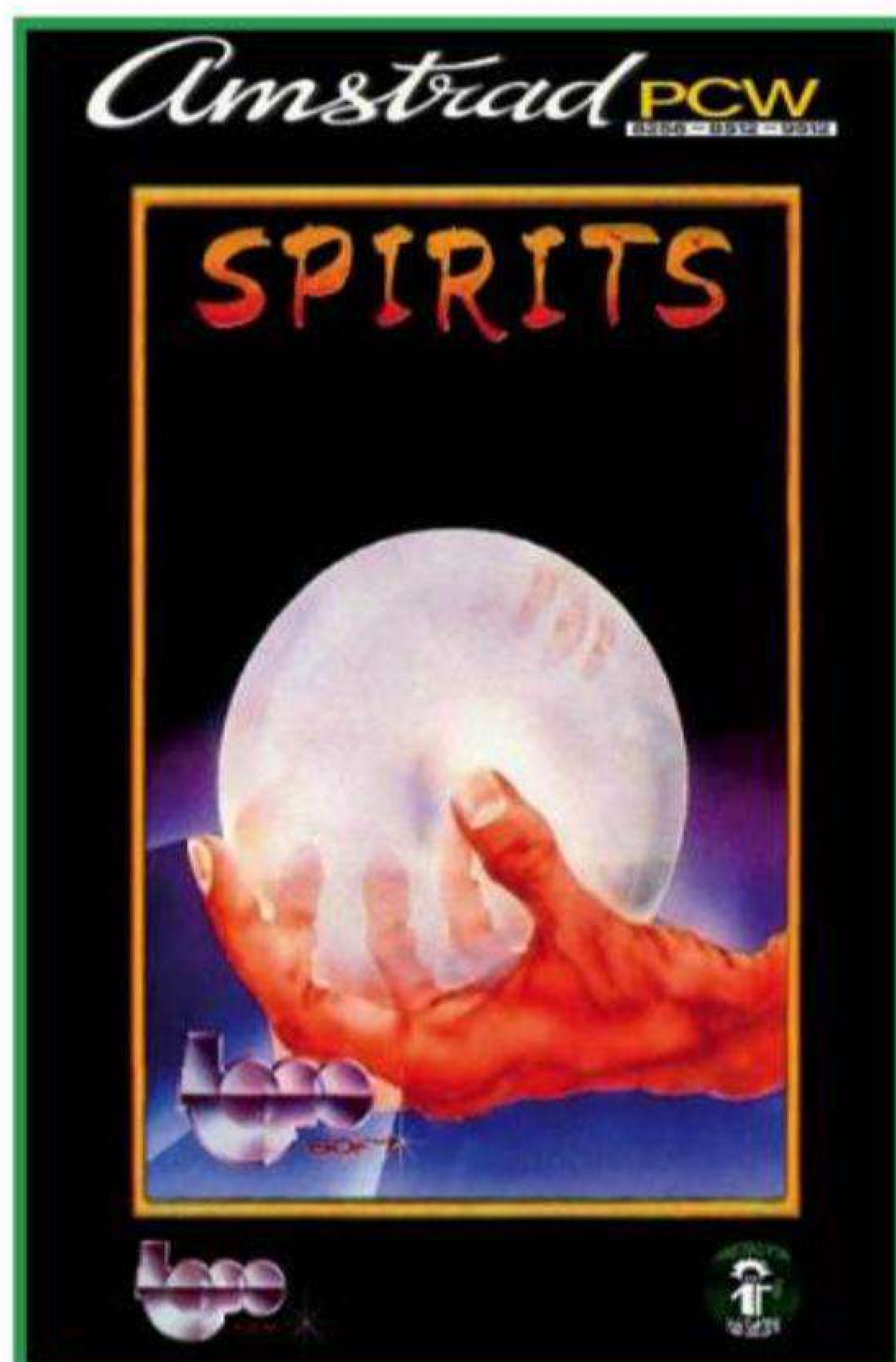


KNIGHT LORE (2020)

No se puede hablar de aventuras isométricas sin tener presente el éxito de Ultimate Play the Game. Finalmente, también disponible en Amstrad PCW.



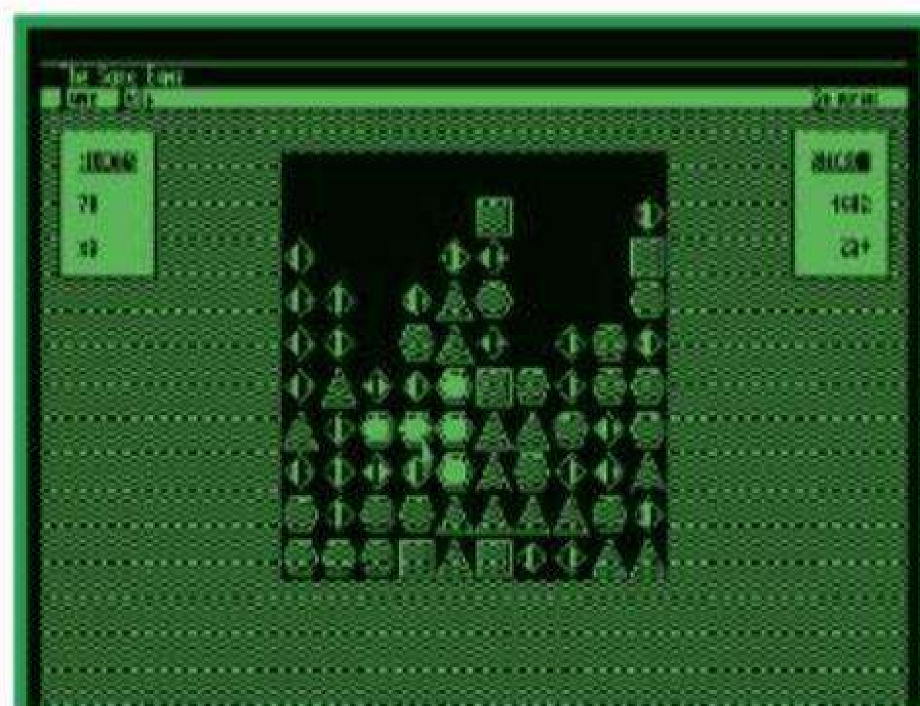
» Desde Alemania también llegan aventuras conversacionales para PCW, como este *Hibernated 1* de Stefan Vogt y Puddle Soft.



» *Spirits* es un gran clásico de Topo Soft que fue llevado con maestría a los circuitos del PCW por parte de Habi Soft.

Por su parte, Miguel I. García, fundador de Floppy software, adquirió un PCW 8256 en 1987 para ayudarle con los estudios y jugar un poco. Además de haber realizado diversos programas, es el responsable de casi una decena de juegos para el ordenador ofimático, alguno de los cuales es completamente original. "Floppy Software fue una idea que surgió al poco tiempo de comenzar a programar en el PCW. En aquella época existían bastantes empresas que vendían software propio por catálogo y se me ocurrió que yo podría dedicarme a lo mismo. Finalmente no di el paso e Internet lo cambió todo, pero comencé a firmar mis desarrollos con esta marca", recuerda Miguel.

FLOPPY SOFTWARE



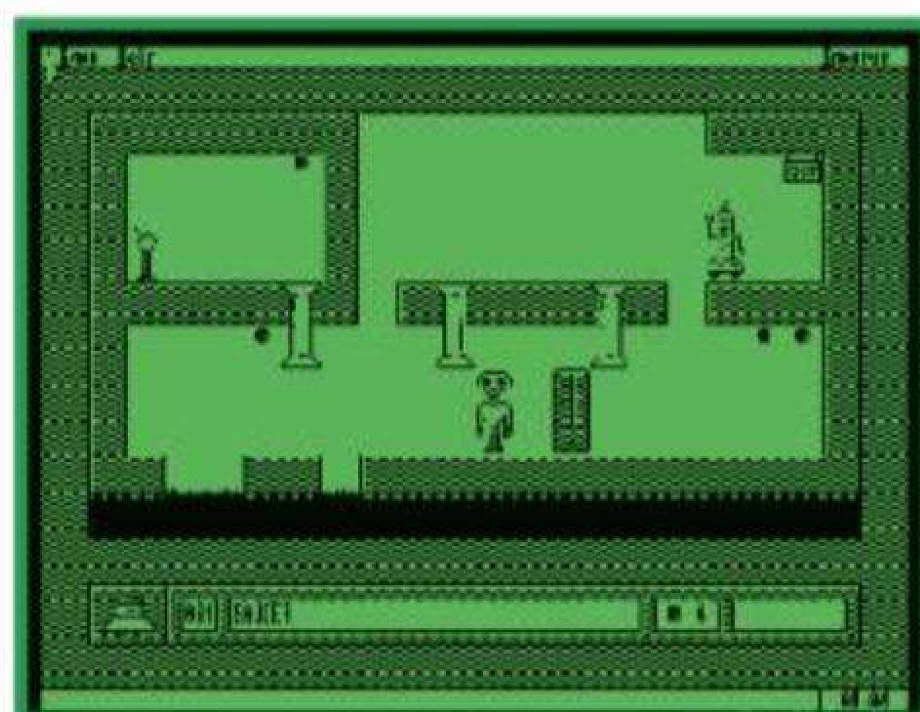
THE SAME GAME (2012)

Basado en el *Chain Shot!* que Kuniaki Moribe desarrolló en 1985, en este puzle tendremos que eliminar todas las piezas que hay en pantalla intentando conseguir la mayor puntuación posible al eliminarlas.



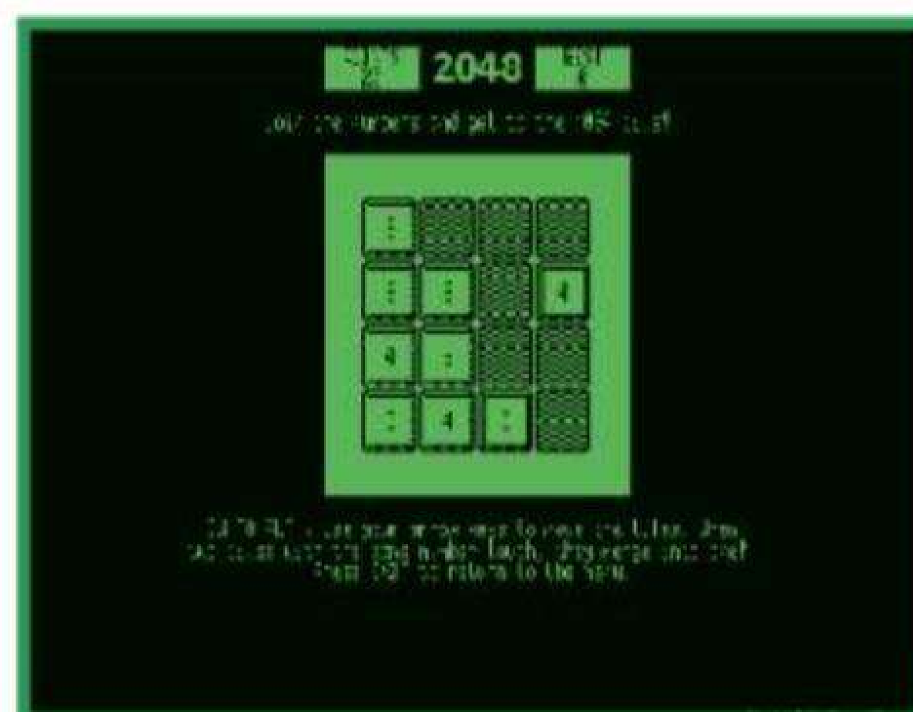
UMMO (2014)

Ligeramente inspirado en el clásico *Space Invaders* que Taito publicó en 1978, Ummo se sale del género de puzles que tanto gusta a Floppy Software para traernos un matamarcianos sencillo, pero muy efectivo.



ROSWELL (2015)

Con el nombre completo de *Roswell: P'habernos Matao*, se trata del juego más original de Floppy Software. Controlamos a un alienígena que ha de escapar de una prisión ultrasecreta a base de resolver puzles.



2048 (2016)

El último juego realizado hasta la fecha por Miguel I. García es una versión del puzle *2048* que desarrolló el italiano Gabriele Cirulli en el año 2014. Esta versión es igual de adictiva que las demás y nos ofrece mucha diversión.



» [PCW] *Elf*, de Defecto Digital, es el clásico de Amiga del mismo nombre convertido en aventura conversacional en 2016.

Pero no solo de Habi Soft y Floppy Software se alimenta actualmente el PCW, sino que hay otras personas que han realizado sus nuevos juegos en este carismático ordenador, siendo principalmente aventuras de texto. Tal es el caso de Defecto Digital, que convirtió el juego *Elf* en 2016, Dwalin, que hizo lo propio con *Las Aventuras de Rudolphine Rur* en 2020, o Toni Pera y su *El Cetro del Sol*, publicado en 2015. El alemán Stefan Vogt también convirtió *Hibernated 1* a PCW, lo que nos da una idea de la importancia que tienen las aventuras conversaciones en este sistema.

Aunque cada vez hay más gente desarrollando exclusivamente para el Amstrad PCW o portando sus videojuegos a este ordenador, es cierto que todavía queda mucho trabajo por delante, aunque Ignacio lo tiene claro: "Para sí quisieran muchos ordenadores la resolución que tiene su pantalla: 90x32 caracteres, 720x256 píxeles; Ahí es nada".

GUÍA DEFINITIVA

双截龍 II DOUBLE DRAGON II The Revenge

DOUBLE DRAGON ARRASÓ GRACIAS A SU JUEGO COOPERATIVO Y LOS COMBATES CON ARMAS, DEFINIENDO CON ELLO EL GÉNERO BRAWLER. UNA SECUELA ERA INEVITABLE, ¿PERO LOGRÓ SUPERAR AL ORIGINAL?



TEXTO DE MARTIN CARROLL

Double Dragon II **lucía el subtítulo** ***La Venganza*****, ya que arrancaba con el brutal asesinato de Marian, la novia de Billy Lee, a manos de Willy y sus secuaces de Black Warrior.** Si en Technos hubieran sido más francos, deberían haberlo subtitulado como *La Actualización*, *El Refrito* o incluso *El Recauchado*. Más que una secuela, parece una versión alternativa de juego original, ya que transmite una sensación de déjà vu desde el momento en que Billy y Jimmy salen del garaje, consumidos por la venganza.

De hecho, el director de la saga, Yoshihisa Kishimoto, confirma que el juego empezó siendo un kit de actualización para *Double Dragon*. Muchos de los personajes lucían un cambio de paleta de color (junto a nuevos peinados), y los cuatro niveles del arcade original fueron simplemente retocados. De hecho, la secuela utilizó algunas animaciones que ya estaban presentes en el código del original pero que no se llegaron a utilizar, como el codazo de Linda y la acción de lanzar de Jeff. Del mismo modo, dos de los nuevos ataques de los hermanos, el rodillazo ascendente y el hurricane kick, ya estaban incluidos en el código del original, pero por alguna razón no llegaron a utilizarlos. Yoshihisa consideraba la actualización como la versión 'final' de *Double Dragon*, para la que reutilizaron algunos elementos e introdujeron otros que, aunque previstos para la primera entrega, no pudieron implementar antes.

> "Double Dragon tuvo tanto éxito que decidieron convertir la actualización en una secuela"

Dado el enorme éxito que había tenido *Double Dragon* en los recreativos en 1988, finalmente se decidió desarrollar una secuela independiente, en lugar de la actualización que se barajó inicialmente. El hardware seguía siendo el mismo de 8 bits, pero se le aumentó la memoria para que el equipo pudiera añadir nuevos elementos, empezando por los jefes. Willy regresaba como villano principal, y los jefazos de la placa original regresaban en calidad de mid-bosses, pero la secuela incorporó tres nuevos guardianes de fin de fase: el experto en wrestling y resucitación Burnov, el forzudo Abore (sospechosamente parecido a Schwarzenegger) y Chin Taimei con sus bastones. Además, había un nuevo desafío final. En lugar de pelearse entre ellos tras vencer a Willy, como en la placa original, en la secuela los hermanos debían enfrentarse a sus clones sobrenaturales. Y vencerlos requería mucha habilidad y monedas.

En general, *Double Dragon II* ofrecía un reto mucho mayor que su ilustre predecesor. Los enemigos eran ahora más ágiles y evasivos, lo que hacía imposible acabarse ▶



» [Arcade] El arranque del juego muestra cómo Marian es tiroteada.





» [Arcade] El sistema de lucha direccional era herencia de otra joya de la casa: *Renegade*.



» [Arcade] Cuando se junta tanto enemigo en pantalla es difícil aguantar en pie.







» [Arcade] Escapar de una cosechadora de trigo es uno de los momentos más surrealistas de esta secuela.





» [Arcade] Las armas cambiaron respecto a *Double Dragon*. En lugar de látigo, Linda usa un mangual.







LAS CONVERSIONES

¿QUÉ VERSIONES PEGARON MÁS FUERTE?



COMMODORE 64

Hubo dos versiones de *Double Dragon* para C64, y ambas fallaron. La secuela lo enmendó. Es divertida y bastante fiel (es la única versión para ordenadores de 8 bits en incluir la pelea final contra los clones). Y la música es estupenda.

ZX SPECTRUM

El cambio a los gráficos monocromáticos evitó el 'colour clash" y los problemas de velocidad del primer *DD*, pero esta secuela es demasiado fácil, puedes acabártelo con patadas giratorias. Juega en 128K, en 48K tiene una pantalla mínima.





MSX

Para no variar, es una adaptación directa de la versión 48K del ZX, sin utilizar los 16K adicionales de la mayoría de los modelos de MSX. La mitad de la parte inferior del televisor/monitor se queda en negro, mientras que toda la acción y los marcadores están arriba.

AMSTRAD CPC (TAPE)

Al igual que el primer *DD*, salieron dos versiones para CPC. La de cinta, como pasaba con la de ZX 48K, también despliega un ridículo formato de pantalla a lo cinemascope, pero por lo menos tiene mucho colorido. Eso sí, de divertido tiene poco.





AMSTRAD CPC (DISCO)

La versión en disco es muy superior, y fue creada por Richard Aplin, el autor de los ports para Amiga y ST. Los gráficos fueron convertidos desde el ST, de ahí su enorme tamaño. Es correoso como la recreativa, y muy fiel.

AMIGA

En lugar de portarlo desde ST, Aplin desarrolló esta versión específicamente para Amiga, utilizando el overscan y el blitter para ofrecer un port de aúpa. Es prácticamente la recreativa calcada, y de lejos es la mejor versión para ordenadores.



la recreativa a base de codazos. Algo que asumió rápidamente la prensa cuando la placa aterrizó en Occidente, a principios de 1989. "Los enemigos son mucho más duros que en el original", reflejó *Your Sinclair,* que calificó el juego como "más de lo mismo". A *C&VG* tampoco le impresionó: "Es muy difícil y no muy agradable de jugar. Dame el *Shadow Warriors* cualquier día". *Double Dragon* había innovado decisivamente en el género gracias a la lucha cooperativa, pero habían pasado 18 meses desde aquello y varias recreativas similares ya llevaban tiempo en el mercado para cuando apareció *Double Dragon II.* Sin embargo, estas críticas no fueron compartidas por *Commodore User.* "Sigue

"Los enemigos eran ahora más rápidos y evasivos. Ya no era posible acabarse la recreativa a base de codazos"

estando muy por encima de la mayoría de los beat-'em-ups,"escribió Mike Pattenden, quien otorgó al juego un 7/10 debido a su falta de innovación. "No es lo suficientemente distinto a su predecesor. Habría sido mucho más fresco de haber transportado la acción a un lugar diferente con nuevos escenarios y personajes".

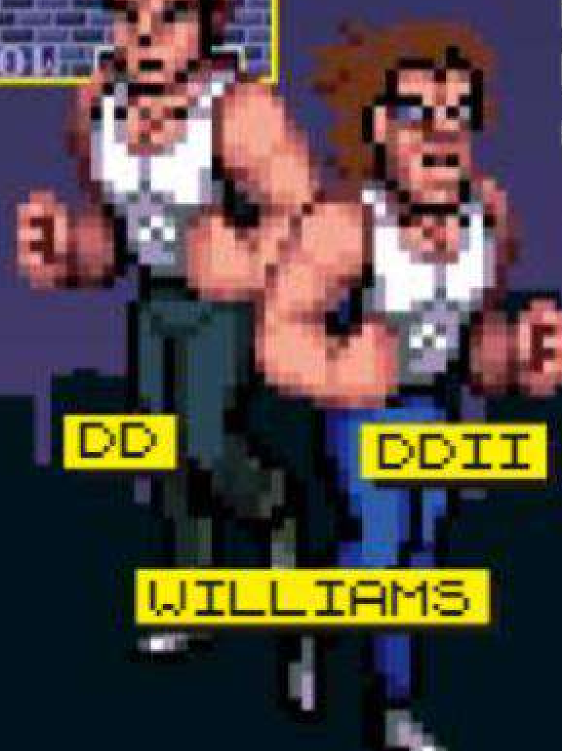
Fue Ciaran Brennan, desde la revista *The One,* quien puso el dedo en la llaga al mencionar el cambio más controvertido que ofrecía la secuela. "Estaba dispuesto a recomendar el juego de todo corazón hasta que me encontré con un fallo importante: el sistema de control. Me resultó bastante difícil hacerme con la mayoría de los movimientos de lucha". A la hora de crear *Double Dragon II,* Kishimoto retomó el sistema de control direccional de *Renegade,* su innovadora recreativa de 1986. Mientras que en el *Double Dragon* original había botones para el puñetazo y la patada, en la secuela fueron sustituidos por el ataque a la izquierda o a la derecha, lo que significaba que el puñetazo y la patada cambiaban de botón en función de la dirección en la que mirase el personaje. A muchos jugadores aquel sistema les pareció confuso, . Es algo sobre lo que Kishimoto reflexionaría años más tarde, al confesar al historiador



» [Arcade] El coche de *Road Blaster* salía en *DD*, y aquí aparece el helicóptero de *Cobra Command*, otro juego de Kishimoto.









ATARI ST

Por una vez fue al revés, y esta versión ST partió de la entrega Amiga, por lo que tuvo que hacer algunas concesiones, como un menor tamaño de pantalla de juego. Pero en esencia sigue siendo el mismo juego de lucha, así que es muy recomendable.

PC

En modo VGA es prácticamente idéntico a la versión ST, aunque con la pantalla un poco más reducida. Por desgracia no se juega igual de bien, lo que sumado a la dificultad que venía de serie, acaba llevando a la frustración. El audio tampoco ayuda.





MEGA DRIVE

Exclusivo de Japón (salió antes que la conversión del primer *DD*), es menos fiel de lo que cabría esperar. Los escenarios son muy básicos y se ralentiza mucho. Eso sí, la banda sonora es estupenda.

NES

Technos se arriesgó poco con la recreativa, pero en NES sí experimentaron más, dando como fruto un simpático mix de peleas callejeras y plataformas. A diferencia del primer *Double Dragon* de NES, ofrece modo cooperativo para dos jugadores. Las riñas barriobajeras, mejor en compañía.





PC ENGINE

En lugar de clonar la recreativa, Naxat Soft eligió rehacer el juego de NES para el formato Super CD-ROM. Conserva la esencia del original y añade mejores gráficos, intros animadas y música con calidad CD.

GAME BOY

¿Sin patadas voladoras? ¿Sin armas? ¿Esto es un *Double Dragon*? En realidad era un juego de *Kunio-Kun* adaptado al público occidental, al igual que sucedió con Renegade. No es un mal juego y se puede jugar en cooperativo, pero no es un auténtico *Double Dragon II.* Nos la colaron bien.



JEFAZOS

LOS PRINCIPALES MACARRAS A LOS QUE TENDRÁS QUE ZURRAR




BURNOV

A este asno enmascarado le encanta levantarte del suelo para seguir golpeándote. Cuando lo derrotas, su cuerpo desaparece. ¡Aterrador!

CÓMO VENCERLE:

Si lo atraes hacia el extremo derecho de la pantalla podrás sacarlo del escenario de un puñetazo y dejarlo KO al instante. Y si no, recurre a la patada trasera.




ABORE

Es bastante ágil teniendo en cuenta su tamaño y te quitará mucha vida a base de bofetadas, patadas y cargas de hombro. Regresa en el nivel 4.

CÓMO VENCERLE:

Atácale en cuanto aparezca y al hacerlo debería caer sobre la cinta transportadora. Dale una patada cuando se levante y que se lo trague la cinta.




CHIN TAIMEI

Este imitador de Bruce Lee empuña un par de bastones y le gusta bailar por la pantalla. Ojo, porque sus combos son tan rápidos como letales.

CÓMO VENCERLE:

Muévete arriba y abajo y dale patadas en la espalda. ¿Ves el desnivel de la esquina inferior izquierda? Ya sabes hacia dónde empujarle.




WILLY

Nuestro viejo amigo ha vuelto, pero con un nuevo uniforme. Intentará acribillarte o golpearte con la culata de su fusil si te acercas demasiado.

CÓMO VENCERLE:

Aquí no hay huecos por dónde arrojarle, así que tendrás que intentar acorralarlo para evitar que te dispare. Acaba con sus secuaces antes de liarte a mamporros con él.

PAREJA ESPECTRAL

Los gemelos malvados tienen tus mismo movimientos, además de otros adicionales, como una ráfaga de energía espectral y la habilidad de desaparecer para poseerte.

CÓMO VENCERLES:

Para evitar ser poseído tendrás que saltar más que una rana. Haciendo uso de la patada trasera deberías acabar con ellos, aunque te costará bastante vida.



▶ Florent Gorges que, aunque prefería los controles direccionales, en retrospectiva debería haber antepuesto la satisfacción del jugador a la suya propia. Dicho esto, hay fans que prefieren *Double Dragon II* al original precisamente por su sistema de control...

Y luego quedaba, claro está, la forma de adaptar dichos controles a los ports domésticos, con sus joysticks de un solo botón. A pesar de que las adaptaciones del primer *Double Dragon* fueron en general deficientes, Virgin Mastertronic volvió a encargar el trabajo a Binary Design, con resultados bastante más satisfactorios. En particular, las versiones para C64, Amiga, Atari ST y Amstrad CPC (versión disco) recreaban dignamente la secuela recreativa. En consolas las cosas fueron muy diferentes. Game Boy recibió la versión occidentalizada de un juego japonés de la saga *Kunio-Kun*, por lo que su mecánica era muy distinta. El port NES también era diferente y, aunque empezaba de forma simular a la coin-op, no tardaba en dar un brusco giro hacia las plataformas. Con sus nueve fases era tan brillante como descabellado. La posterior entrega para PC Engine fue una versión mejorada del juego de NES, mientras que el port para Mega Drive, aunque lejos de ser perfecta, era más parecida a la recreativa.

Hubo que esperar muchos años para disfrutar de ports fieles para consola, concretamente para PS4 en 2016 y Switch en 2018, por cortesía de Hamster. Junto a varias opciones de visualización, incorporan un Modo Hi-Score con un único crédito y un Modo Caravan (en el que lograr la mayor puntuación en cinco minutos). Mientras tanto, la versión NES fue labrando su propio camino,



» [NES] Billy hace su mejor imitación de Mario en la segunda y plataformera fase.





» [GBA] Burnov reaparece en el notable *Double Dragon Advance*.

apareciendo en la Consola Virtual de 3DS, Wii y Wii U. Desde 2019 forma parte del catálogo de juegos de Nintendo Switch ONline, y también está incluido en el recopilatorio *Double Dragon & Kunio-Kun Retro Brawler Bundle*.

Tras *Double Dragon II*, la franquicia siguió prodigándose en forma de secuelas, spin-offs y remakes. Uno de los mejores es *Double Dragon Advance*, creado por Million en 2003, que aunque aparenta ser un remake para GBA de la primera recreativa, despliega elementos del juego de NES, de *Super Double Dragon* (SNES) e incluso de *Renegade*. *Double Dragon II* también está representado en el juego de GBA, tanto por la música como por algunos movimientos, y aparecen Burnov y Chin Taimei entre los enemigos (Abore iba a aparecer también, pero tuvieron que dejarle fuera por limitaciones de memoria en el cartucho). Es más, la séptima fase está basada en el nivel final de *Double Dragon II*, melodía incluida. Todo esto nos recuerda que, aunque no fuera un continuación en toda regla, la secuela de Kishimoto sigue ocupando un lugar muy importante en la historia de la saga y, por lo tanto, en los anales de los brawlers. ★

"Muchos jugadores se desconcertaron con los controles, especialmente tras jugar al primer Double Dragon"



ENTREVISTA

PAUL RANSON PROGRAMÓ LA VERSIÓN SPECTRUM



¿Cómo te involucraste en este proyecto?
Fui el director de proyecto y mentor de la mayoría de los ports de *Double Dragon* en Binary Design. Después decidí volver a la programación, así que empecé a trabajar como freelance y *Double Dragon II* fue mi primer proyecto para Big Red Software. Trabajé con mi hermano Peter, que seguía por entonces en la Universidad, y él se encargó de los gráficos. Me tomaba la programación con mucha pasión y quería que el juego funcionara con la mayor rapidez y fidelidad posible.

¿Eras fan de la recreativa original?
Teníamos la recreativa en la oficina y era genial. Todos nos convertimos en expertos. Para ser justos, Double Dragon II era una copia del primero. Había un par de movimientos nuevos, pero incluso la secuencia de introducción era más o menos la misma. Es curioso que el juego se considera violento, comparado con los actuales me parece hasta un poco ingenio.

¿Utilizasteis algún asset de la coin-op?
Intentamos piratear los gráficos de las ROM. Para las versiones Amiga y ST los chicos utilizaron un sistema de captura de pantallas y luego los artistas pulieron las imágenes. Los gráficos de la versión Spectrum, en cambio, fueron elaborados píxel a píxel por Peter. Utilizó una herramienta de animación de sprites desarrollada por John Pickford. Recuerdo que Peter quería que los enemigos pudieran dar volteretas y pasó tiempo saltando frente a un espejo, en el jardín, para hacerse una idea de cómo funcionaría la animación.

La versión 48K no utiliza toda la pantalla. ¿Recuerdas la razón de aquello?
Se trataba de ahorrar memoria. De hecho, utilicé el área de memoria asignada a la visualización en pantalla para almacenar las animaciones. El juego fue diseñado originalmente para 128K, así que fue decepcionante tener que reducirlo todo para la versión 48K. Tenía la esperanza de empujar a la gente hacia juegos más sofisticados que utilizaran por completo las 128K.

En general, ¿estás contento con el resultado de la versión Spectrum?
Estaba, y estoy, muy orgulloso de lo que hicimos. Teníamos tiempos de desarrollo y presupuestos muy reducidos, comparados a los de hoy en día. Solo teníamos unos días para experimentar y las soluciones a las que llegábamos parecen primitivas para los estándares actuales, pero en aquel momento era ciencia espacial. O eso creíamos.



» [Arcade] "Hola chicos, nos encanta cómo habéis dejado esto desde nuestra última visita".

UN TRIBUTO A

Falcom

CON 40 AÑOS Y DE PLENA ACTUALIDAD, NIHON FALCOM SIEMPRE SE HA ENORGULLECIDO DE SER UN FARO DE INDEPENDENCIA Y CREATIVIDAD EN EL GÉNERO FAVORITO DE MILLONES DE JUGADORES: LOS RPG. HABLAMOS CON EL PRESIDENTE DE LA EMPRESA, TOSHIHIRO KONDO, SOBRE EL PASADO, PRESENTE Y FUTURO DEL DESARROLLADOR JAPONÉS.

TEXTO DE KERRY BRUNSKILL

Si indagamos en el legado de la compañía, fundada en 1981, Falcom ha lanzado más de 80 juegos (dos por año), por lo que no es exagerado decir que ciertos géneros serían muy diferentes hoy sin su influencia. Pero a pesar del indudable huella en los RPG, sus comienzos fueron pequeños, discretos, con un puñado de títulos que parecen tan olvidados como los sistemas de juego (todos japoneses) para los que salieron.

En 1984 Falcom creó *Dragon Slayer*, un RPG de "acción aérea" disponible en disquete y cinta de cassette. No solo se vendió bien y puso a Falcom en el mapa, sino que cambió los juegos para siempre. Las ideas y la influencia de *Dragon Slayer* alcanzaron todos los rincones del mundo.

En Japón, el éxito inicial de Falcom tuvo su origen en una serie de acertadas decisiones estratégicas que la llevaron a asociarse con los fabricantes de hardware más importantes de la época: Nintendo, Sega y, también, NEC con su gloriosa PC Engine. Todos sus títulos fueron diseñados y reinventados para adaptarse a cada una de sus máquinas, con la idea en mente de ofrecer siempre la mejor experiencia en cada una de ellas.

En Japón, el trabajo de Falcom llegó al desarrollo de productos de merchandising, cuando muy pocos lo hacían, y era normal encontrar en las cajas cualquier cosa, desde camisetas a llaveros, carpetas para los disquetes o alfombrillas para el ratón. Hasta se publicaron CD oficiales de manga y anime para *Ys*, *The Legend of Heroes*, *Xanadu*...

En el extranjero la historia fue muy diferente, por culpa de los lanzamientos de Scattershot, editores con muy poco cuidado a la hora de mimar cada uno de estos desarrollos de Falcom. Eso si acababan llegando algunos de los títulos más importante de la compañía en Japón.

A pesar de todos esos obstáculos, Falcom consiguió atraer a un público pequeño pero fiel, que evangelizaban a otros jugadores a pesar de que muchos títulos debían jugarse desde PC y obligatoriamente en japonés. Los foros y algunas webs de fans hicieron de correa de transmisión para extender por Occidente la palabra de Falcom. Ahora, por suerte, las cosas han cambiado y podemos disfrutar del trabajo de los japoneses ya traducido, incluso en el caso de algunos de sus desarrollos más antiguos donde la comunidad ha cumplido un papel clave y determinante.

Falcom hoy sigue haciendo lo mismo de siempre: capitalizar sus éxitos, cambiar sin problemas entre formatos y estilos e incluso crear sus propias tendencias. Tras cuatro décadas de total independencia, no solo han logrado sobrevivir, sino que han sido capaces de recoger el reconocimiento a una trayectoria plagada de éxitos de crítica y, sobre todo, público. Y no parece que tengan ganas de parar en los próximos años.

"Siempre habrá tendencias en el diseño de juegos y el hardware cambiará con los tiempos", afirma Toshihiro Kondo, presidente de Falcom. "Disfrutamos con este tipo de cambios y queremos ser proactivos. Además, continuaremos con las tradiciones que nos han permitido llegar hasta aquí, como hacer lo que sabemos, nunca tomar atajos y tener cuidado de no dedicar demasiado tiempo a una sola cosa. Y seguiremos esforzándonos para poder lanzar siempre juegos de los que nos podamos sentir orgullosos".



DRAGON SLAYER

VARIOS, 1984

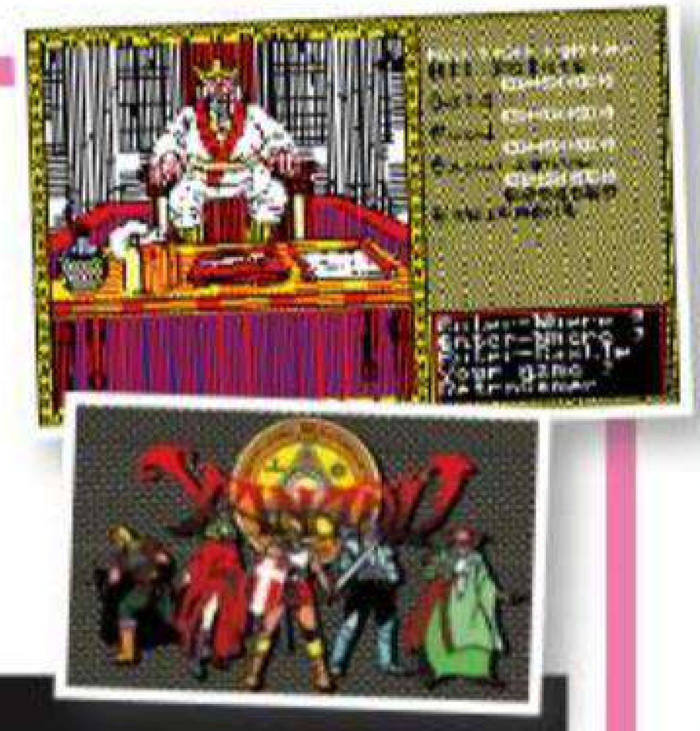
"¡DRAGN [sic] SLAYER ES DIFERENTE A CUALQUIER OTRO TÍTULO QUE HAYAS JUGADO EN TU ORDENADOR!", presumían en la pantalla de presentación y, por una vez, no se trataba de una chulería. Este juego no "solo" fue un éxito para una empresa por aquel entonces recién llegada, sino que inventó y popularizó todo el género de los ARPG. Hasta el joven Sr. Kondo (entonces sin ordenador) llegó a escuchar de él.

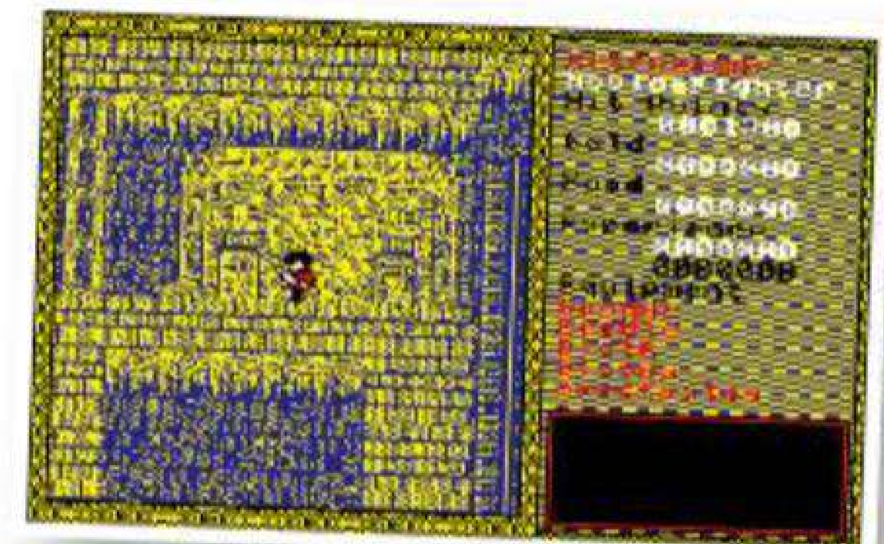


RECUERDOS DE KONDO

Tenía nueve años cuando se lanzó *Dragon Slayer* y no contaba con un PC con el que jugar. Es más, apenas tenía ni idea de lo que se podía hacer con ellos. Pero al margen de eso, incluso yo había oído hablar de *Dragon Slayer*, así que no hay duda de que fue un gran éxito y un mejor negocio.

XANADU: DRAGON SLAYER II





VARIOS, 1985

Después del éxito de *Dragon Slayer* todo el mundo pensaba que Falcom lanzaría una continuación rápidamente, muy parecida al primer juego y que pisaría el mismo terreno, como hacen muchas compañías: conseguiría ingresos rápidos y evitaría ser un fracaso al centrarse en un gameplay idéntico al que esperaban sus innumerables fans. Pero no fue así, *Xanadu: Dragon Slayer II* se convirtió en una fascinante combinación de juego de scroll lateral (como los clásicos plataformas) junto a otras fases de batallas aéreas en las que teníamos que eliminar a auténticas hordas de enemigos. Como podéis imaginar, se convirtió en un absoluto éxito y hoy en día muchos lo consideran un auténtico clásico dentro del género de los ARPG.

YS I: ANCIENT YS VANISHED

VARIOS, 1987

La primera entrega del debut de Adol tocó la fibra sensible de los jugadores. Su ahora famoso sistema ataque y una banda sonora rockera le permitió llegar a una audiencia más amplia, y no solo a los fans de los juegos de "hechiceros y espadas". El Sr. Kondo también nos habló de por qué Adol ha resistido frente a la competencia.

RECUERDOS DE KONDO

Se debe a que el encanto del juego original era tal que permitía que los personajes perdurasen. Cosas como el escenario, que incluía más de 100 entradas en el diario, o la triste historia que rezuma esperanza contribuyeron a conseguirlo. También, algunas partes de la historia se han convertido en una leyenda gracias a los fans. Por ejemplo, Adol siempre naufragará y Dogi destrozará las paredes. De cierta forma los que hacemos los juegos y los usuarios disfrutamos estas cosas, y ese es uno de nuestros puntos fuertes.





HECHOS "YS ENCIALES"

Cosas interesantes

1 Contando ports y remakes, el *Ys* original ha sido lanzado en más de una docena de formatos diferentes.

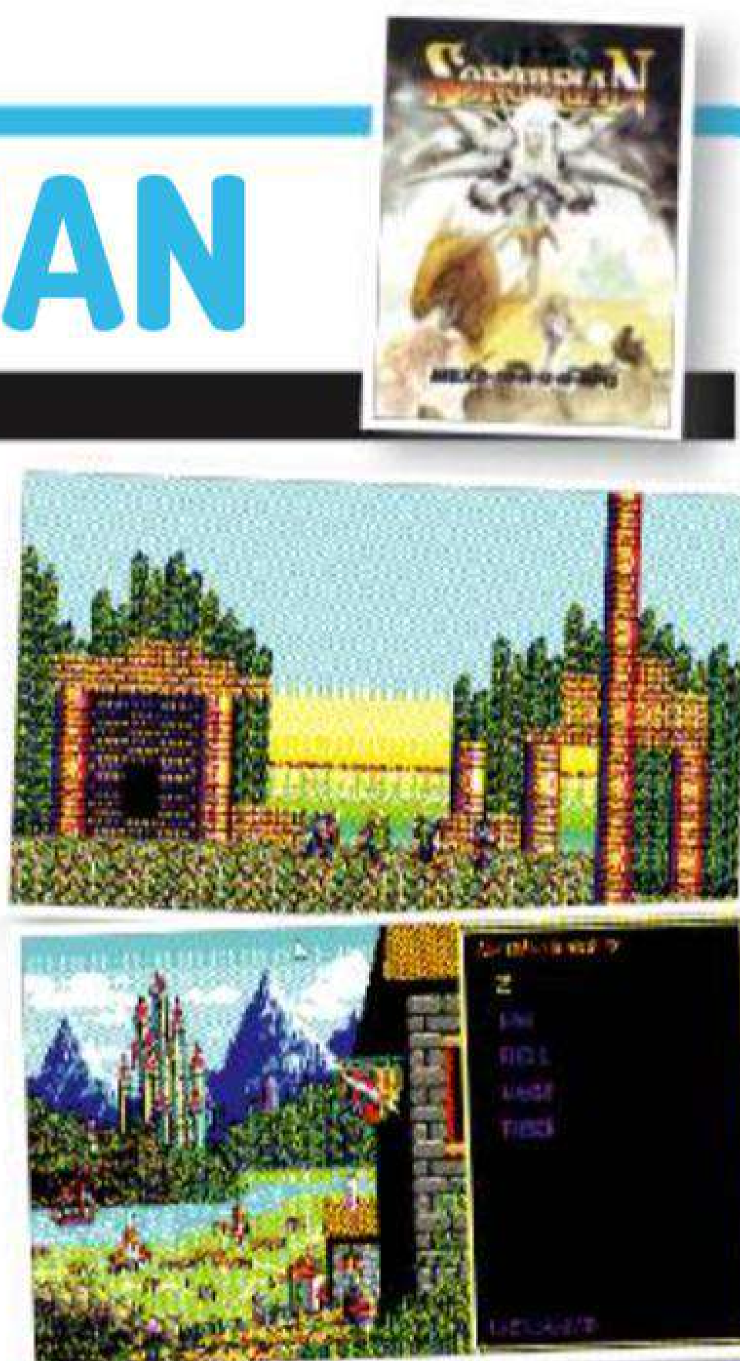
2 La antigua tierra del mismo nombre se pronuncia "eese", como "geese" (gansos). Aunque en la versión de Master System aparece "*Y's*" en la portada.

3 La tierra de *Ys* es una ciudad (ficticia) real. Las leyendas afirman que estaba ubicada en la costa de Bretaña, antes de ser tragada por el mar. ¿Leyenda o realidad?

4 Dominar el sistema de ataque (de golpes) es necesario, pero simple: el truco consiste en empujar a los enemigos con el hombro en vez de ir a por ellos de frente.

5 A pesar de las menciones a las antiguas tierras de *Ys*, Adol en realidad no puede llegar allí hasta los acontecimientos del segundo juego.

SORCERIAN



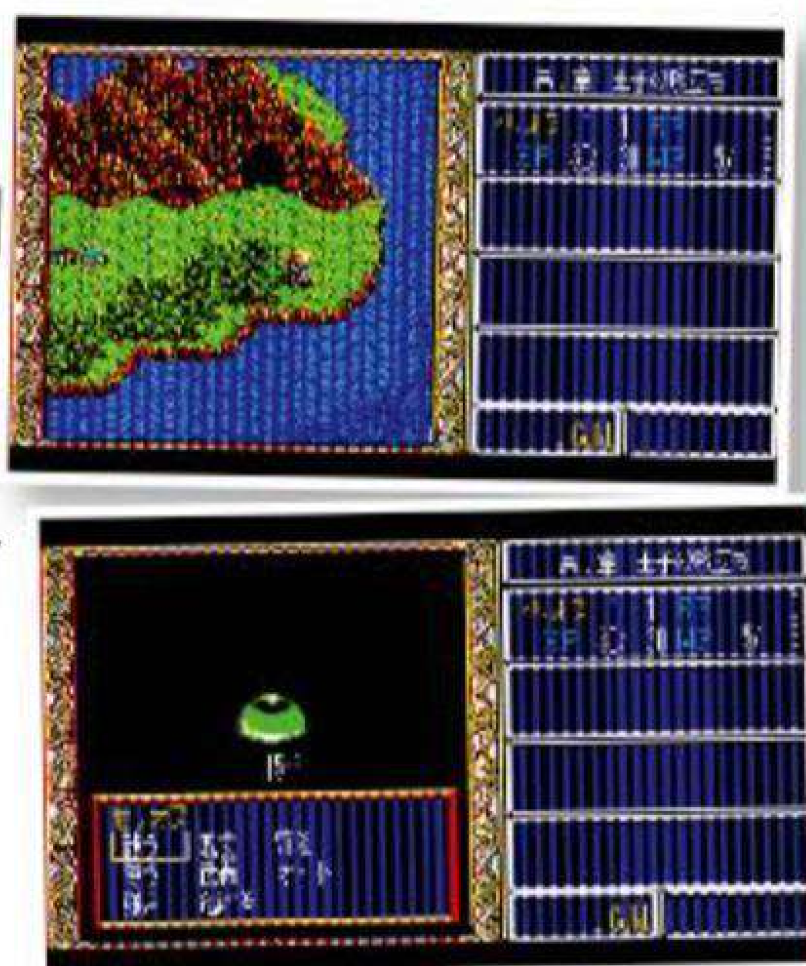
VARIOS, 1987

■ Aunque *Sorcerian* se lanzó el mismo año que *Ys*, es difícil encontrar dos juegos tan diferentes entre sí. Este título permitió que un grupo de héroes creados por el usuario participaran en una campaña de forma libre con microaventuras completamente autónomas; los personajes, no solo ganarían experiencia con el tiempo, sino que también envejecían. ¿El resultado? Un juego que parecía de rol y de mesa tradicional a partes iguales, un concepto que con el tiempo ha conseguido fans para toda la vida.

RECUERDOS DE KONDO

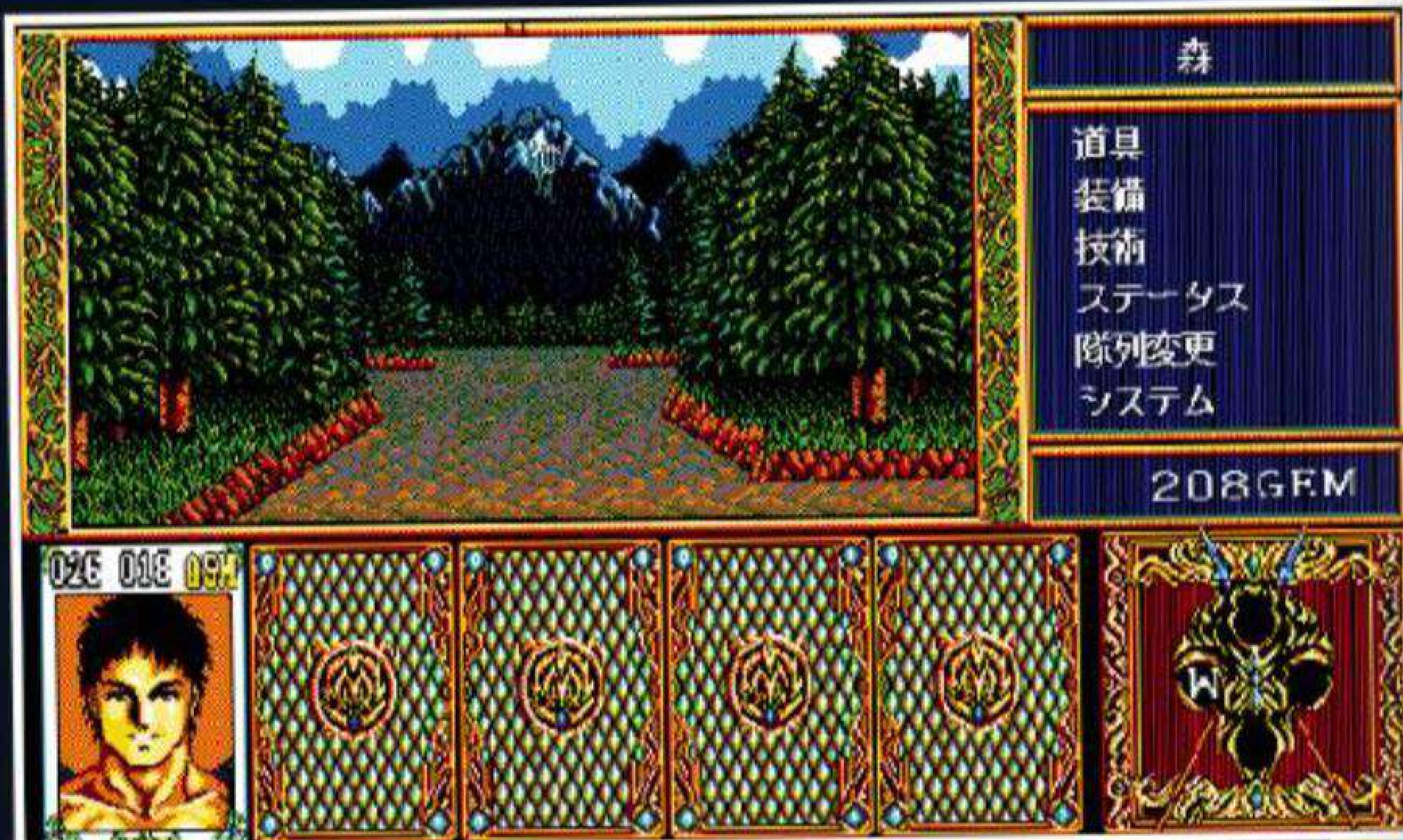
> [...] Los jugadores japoneses se han dividido entre los que disfrutan de la libertad del sistema y los que no, pero tampoco quieren tocarlo. A muchos a los que les gusta *Sorcerian* realmente les apasiona. Por el contrario, hay fans de Falcom que no pueden ni verlo. Me gusta que existan distintos tipos de juegos y, si tuviera que elegir, volvería a hacer otro *Sorcerian*.

DRAGON SLAYER: THE LEGEND OF HEROES



VARIOS, 1989

■ Fueron necesarios siete años de juegos inolvidables, que sacudieron los cimientos de la industria, antes de que Falcom finalmente diera su brazo a torcer y lanzara un juego que fue percibido como un título de rol "tradicional", más parecido a *Dragon Quest*: el príncipe Selios, que empuña la espada, camina sobre los supramundos verdes cubiertos de hierba de la tierra mágica de Iselhasa con su pequeño grupo de amigos, y se enfrenta en cuentas batallas (en primera persona) contra peligrosos lobos. Sin embargo, ni siquiera este título pudo escapar de la necesidad irrefrenable de Falcom por embellecer un género ya establecido, por lo que su historia, sencilla, de reyes muertos y una terrible maldad que asola el mundo se convertiría en una de las características definitorias de toda la serie de *The Legend Of Heroes*.



DINOSAUR

VARIOS, 1990



■ El único maze-crawler en primera persona de Falcom (aparte de la versión de 2002) cuenta una historia sombría llena de muerte y maldiciones oscuras. *Dinosaur* renuncia al enfoque habitual y, en cambio, confía en su trama, los personajes de charlas interminables y una atmósfera sombría para mantener a los fans enganchados. Además, las batallas se realizan con cartas llenas de ilustraciones y números que marcan nuestro poder de ataque y defensa.

TIEMPO PARA LA AVENTURA

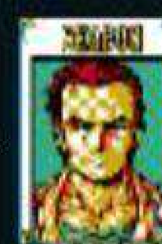
Tienes mucho que hacer durante tu visita a Zamhamn

ALCALDE



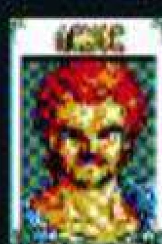
No hay aventura sin él. Es el primer puerto al que llegamos en el comienzo del juego, y nos explica la situación así como nos franquea el paso más allá de los confines del bosque.

ARMA



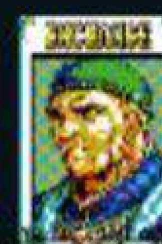
Cualquier grupo de aventureros, desde asesinos hasta ladrones y magos, encontrarán algo de utilidad aquí: espadas, varas, cestos... este traficante de armas lo tiene prácticamente todo.

ARMADURA



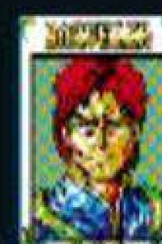
Este vendedor está bien provisto de escudos, túnicas, guanteletes y más. Y a los precios a los que los vende, equipar todo lo que tiene en stock será un proceso lento, pero muy lento.

CAMBIO



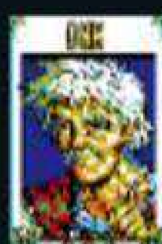
Las varillas de cristal y los lazos de plata de su tienda son increíblemente útiles, pero al principio no dejarán de ser más que preciosos tesoros de solo mirar y no tocar.

SANADORES



Los artículos de recuperación se venden aquí, lo que convierte a este comerciante en un punto de visita obligatorio. Puede curar los efectos de estado e incluso revivir a los muertos.

POSADA



Todas las ciudades tienen una y la de Zamhamn es de las mejores. Además, 5 GEM es todo lo que cuesta una habitación para pasar la noche. Así que baja la cabeza y descansa.

RECUERDOS DE KONDO

> [...] Escuché a mi jefe que en ese momento Falcom estaba asumiendo nuevos y diferentes proyectos y que la gente estaba disfrutando de los resultados. Entre ellos, *Dinosaur* era un título particularmente único para los fans de entonces. Creo que era diferente a cualquier otra cosa y que había surgido de una idea de los que trabajaban en la empresa. Ocurrió en medio de las series *Ys* y *Dragon Slayer*, así que lo hizo gente realmente única.

POPFUL MAIL

VARIOS, 1991



Tras casi una década de historias llenas de héroes intrépidos y mazmorras oscuras, Falcom cambió por completo de táctica y lanzó *Popful Mail*, que se describe a sí mismo como una 'Aventura de fantasía mágica' repleta de personajes muy anime-friendly. Se hizo famoso por su "rework" para Mega CD y su traducción al inglés por Working Designs. Un cambio de estrategia llevado a cabo por Sister Sonic que fue, al menos por la parte que le toca a Falcom, poco más que un breve guiño a sus fans de Occidente que más tarde fue olvidado por completo.

RECUERDOS DE KONDO

¡Es la primera vez que escucho [sobre Sister Sonic]! A menudo ocurre que quieren cambiar un título cuando se licencia y, en muchos casos, con traducirlo al inglés no es suficiente, mientras que en otros puede haber problemas de derechos dependiendo de la región. Por ahora, y hasta donde yo sé, respetamos lo que nos dicen los editores locales. Por ejemplo, en la serie *Trails*, los nombres de los personajes se cambiaron para la versión en inglés. En el caso de *Ys* el nombre de Adol era diferente en la versión de EE.UU., aunque recientemente se ha hablado de volver a cambiarlo al original, lo que indica que los tiempos han cambiado.

THE LEGEND OF HEROES III: THE WHITE WITCH

VARIOS, 1994

Aunque nunca tuvo el mismo éxito en inglés (por culpa de la calidad del más que cuestionable "port" para PSP), en el juego original japonés, *The Legend Of Heroes III* supuso una peregrinación memorable llena de personajes encantadores que siguen los pasos de la enigmática White Witch. Durante el desarrollo del juego, cierto señor Kondo se unió al personal de Falcom...

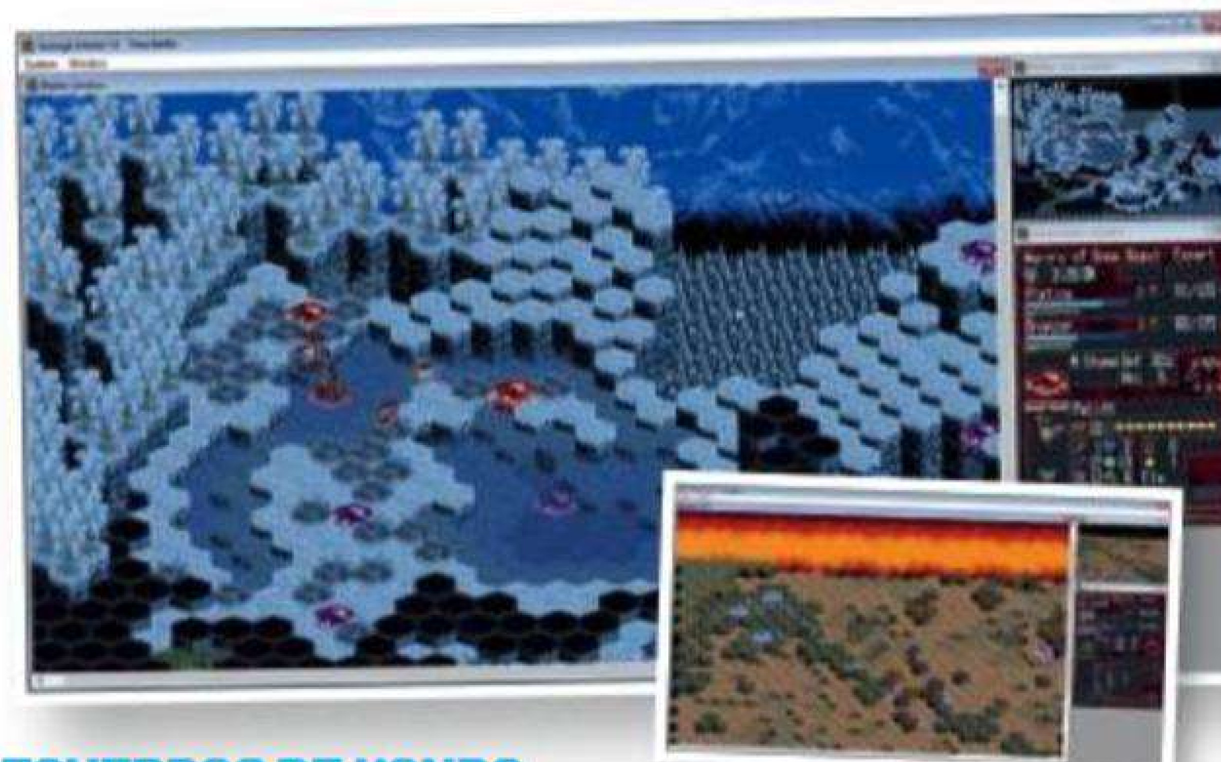
RECUERDOS DE KONDO

[...] En mi primer día organicé una película con lo bueno y lo malo, que se iba a enseñar a las revistas especializadas. [...] Me senté justo enfrente del director ejecutivo, así que no podía bajar la guardia por lo que tenía que mantenerme firme. Esto duró aproximadamente una semana, hasta que me enfoqué en la depuración de *Ys*. Allí también viví muchas historias [risas]. Eso fue en el año en que me involucré con The White Witch.

VANTAGE MASTER ONLINE

PC, 2002

Falcom tenía una buena cantidad de franquicias reconocidas, pero la idea de dormirse en los laureles simplemente no formaba parte del ADN de la empresa. *Vantage Master Online* es un juego de mesa de estrategia táctica, donde dos invocadores compiten por el control de un tablero hexagonal y, como todo lo mejor, es simple y complicado a la vez. Esta traducción oficial en inglés de *Vantage Master V2* (1997) fue creada por la propia Falcom y estuvo disponible para descargar desde su web durante muchos años, gratis y sin ningún problema. ¿Por qué? Ni en Falcom están seguros de cómo surgió la idea, pero les honra.





RECUERDOS DE KONDO

"Mi memoria es un poco confusa cuando se trata de este juego, pero el Sr. Kato, el presidente de Falcom entonces, hizo que un conocido lo tradujera. No estoy seguro de si realmente tenía la intención de lanzar una versión en inglés o no. Hubo un tiempo en el que pensaron qué hacer con él y recuerdo que dijo: "Podríamos regalarlo gratis". Era un juego muy original, así que creo que simplemente quería ponerlo en manos de tantas personas como fuera posible".

GÁNATE LA "VANTAGE"

Sus puntos clave

1. Es el primer y único lanzamiento en inglés de cualquier juego de la serie *Vantage Master*.
2. Hay 27 Maestros en total, cada uno con sus propias fortalezas y debilidades. La friolera de nueve de ellos son cameos de otros títulos de Falcom.
3. Los monstruos invocados se llaman Natials y más allá de sus vulnerabilidades elementales, del tipo piedra/papel/tijera, hay que prestar mucha atención al terreno que pisamos.
4. Los Maestros pueden usar la magia para subir o bajar el nivel del agua del escenario, atrapando a los Natials.
5. En teoría los Maestros pueden convocar a Natials, por lo que el objetivo es reducir los HP del otro a 0.

YS VI: THE ARK OF NAPISHTIM



OLHA: Sacerdotisa y sobrina de Ord, jefe de la aldea de Rehda. Gracias a ella Adol podrá recuperarse tras llegar a la playa, a pesar de los problemas que parecen interponerse entre ellos.

PC, 2003

■ *Ys VI* marcó un nuevo camino que fue capaz de mezclar personajes 2D pre-renderizados que se mueven dentro de entornos 3D, y que se convertiría en la "marca de la casa" Falcom. Es, además, el regreso a la serie, que aprovechó para actualizar toda una serie de movimientos de Adol sin perder de vista su atractivo original.



RECUERDOS DE KONDO

***Ys VI* lo desarrollaron miembros que habían trabajado en *Ys I Eternal*, *Ys II Eternal* y la nueva versión del original. La compañía nos dijo que nos enfocáramos en hacer *Ys II Eternal*, pero como habíamos propuesto que nos dejaran hacer el *VI*, estaba claro que queríamos algo diferente. Además, se trataba de una saga con una gran trayectoria, por lo que necesitábamos mantener las virtudes del original. *Ys VI* es el resultado de la fusión de esas dos cosas.**



¡HÉROES, UNÍOS! PERSONAJES CLAVE



ADOL: El héroe pelirrojo llega a la orilla de las islas Canaan, inconsciente y solo, lo que desencadena una serie de eventos que lo llevarán a ser el salvador del mundo.



ISHA: La hermana menor de Olha es una chica de buen corazón y curiosa por cómo es Adol (no tiene orejas y cola puntiagudas). Vive acosada por visiones de monstruos.



ERNST: Es el comandante naval de Romun y guarda un oscuro deseo de conseguir el Arca de Napishtim. Muchos de los problemas de las Islas Canaan se deben a sus maquinaciones.



GEIS: Es un peligroso luchador que no tiene reparos en combatir contra Adol. Tiene sus propios planes y nadie le detendrá para conseguirlos.

THE LEGEND OF HEROES: TRAILS IN THE SKY

PC, 2006

■ Conocido inicialmente como *The Legend Of Heroes VI: Sora No Kiseki*, no parecía tener conexiones con la historia de Estelle y Joshua y sus innumerables arcos argumentales que después vimos en los años posteriores. Falcom barajó traducirlo al inglés, pero fue imposible por la enorme cantidad de texto que tenía y que, en la práctica, llegó a afectar seriamente la salud mental y física de algunos de los que participaron en él.







RECUERDOS DE KONDO

Éramos bastante nuevos cuando comenzamos la serie y básicamente consumió toda nuestra energía. Ya habíamos pasado demasiado tiempo con *Trails In The Sky*, tratando de hacer algo grandioso, cuando el presidente nos dijo que teníamos que pararnos en la mitad y lanzar cualquier cosa (que finalmente resultó ser *Trails In The Sky First Chapter*). De esa manera logramos que nos permitieran alcanzar la mejor versión, mientras el presidente Kato se encargaba de las otras tareas administrativas.



BRANDISH: THE DARK REVENANT

PSP, 2009

■ Exclusivo de PSP, fue un claro exponente de otro punto de inflexión en la larga historia de Falcom: su completa dedicación a un formato que no fuera PC. Hasta el día de hoy, este *Brandish: The Dark Revenant* no se ha lanzado para ningún otro sistema más, a pesar de ser un remake en 3D de un título de 1991. Falcom cambió muy poco y decidió dejar este curioso punto de vista detrás de Brandish para seducir a los nuevos jugadores que no conocieran el original.





RECUERDOS DE KONDO

[...] Trabajamos en esos juegos porque creíamos que podíamos hacer que la gente volviera a disfrutarlos. Títulos como *Brandish* tienen algunos fans muy apasionados y eso nos hizo preguntarnos cosas como: ¿Van a aceptar un lanzamiento para consolas?, ¿Se podrá manejar bien sin ratón?, ¿Los más jóvenes se interesarán por un tipo de juego tan distinto?



YS: MEMORIES OF CELCETA

PLAYSTATION VITA, 2012



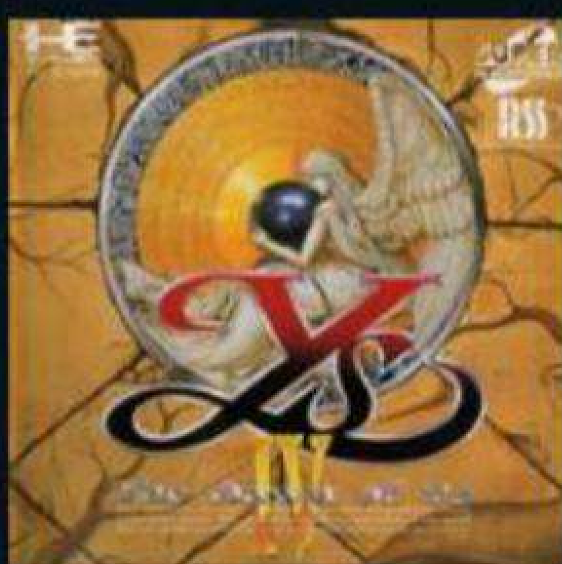
Tardaron 19 largos años, pero en 2012 los fans finalmente consiguieron algo que habían esperado ansiosamente: la propia visión de Falcom sobre los acontecimientos de *Ys IV*. Este título, en 3D, supuso un gran cambio con respecto a los intentos anteriores de contar las aventuras de Adol en Celceta, así como también una oportunidad fantástica para que los japoneses integraran sus mejores ideas. Además supuso otro cambio: los fans occidentales por fin pudieron jugar con un nuevo *Ys*.



¿CUÁL ES LA HISTORIA?

Desentrañando la historia de Adol





Ys IV ha tenido un largo camino hacia la "canonicidad": a diferencia de los anteriores, que tuvieron un lanzamiento que Falcom dividió en varios ports, Tonkin House y Hudson Soft produjeron dos versiones únicas para Super Nintendo y PC Engine: ¿sus títulos?, The Mask Of The Sun y The Dawn Of Ys, respectivamente. Para enturbiar aún más las cosas, se consideró que el juego de SNES era canónico, pero los fans se quedaron con la visión del de PC Engine, dejando esta cuarta parte en un lugar incómodo dentro del universo Ys.

RECUERDOS DE KONDO

Usamos juegos extranjeros de referencia, pero como somos de Asia no podemos hacer lo que hacen en Occidente. Primero tratamos de crear lo mejor que podemos con nuestro propio enfoque. Después incorporamos cosas que sentimos que son buenas. Durante la producción de *Ys IX* tuvimos tantas oportunidades de interactuar con extranjeros, que nos sentimos un poco influenciados en términos de diseño, ambientación y estructura de mundo abierto.



TRAILS OF COLD STEEL

VARIOS, 2013



Trails Of Cold Steel, el séptimo de la saga *Trails Of…*, fue una continuación directa así como el comienzo de un nuevo arco argumental de cuatro juegos. La compleja red de eventos ahora se centran en el Imperio Ereboniano y en un nuevo elenco de personajes "teens", la Clase VII de la Academia Militar de Thor. Sin embargo, incluso con este gran cambio se podían encontrar rostros familiares y referencias de otros juegos, consolidando el espacio de la nueva serie dentro de un mundo más amplio que los fans habían invertido años en conocer. Es por eso que es tan querida. Tanto, que dentro de todos los juegos de la IP llegó a tener su propio (y exitoso) musical.

RECUERDOS DE KONDO

Fue posible gracias a una propuesta de la compañía que montó el musical. Espero seguir haciendo ese tipo de juegos que despiertan esos sentimientos. Parece que *Trails In The Sky* encajó bien en el formato musical y me gustaría verlo.



TOKYO XANADU

PLAYSTATION VITA, 2014



Es una desviación deliberada de todo lo que Falcom había hecho hasta ese momento: *Tokyo Xanadu* no nos lleva hasta un mundo extraño ni a una horrible mazmorra, sino a las calles de una versión ficticia de la capital de Japón, en la que no viven caballeros con espadas sino personas armadas con sus móviles. El nombre hace que nos creamos que el objetivo que se marcó Falcom era el de provocar el renacimiento de la serie *Xanadu*, pero en realidad fue su sustituto.

RECUERDOS DE KONDO

El nombre *Tokyo Xanadu* no era el título oficial, solo uno que usábamos para hacer referencia al concepto dentro de la empresa. [...] Para crear algo nuevo y abordar un tema más moderno decidimos usar la palabra "Tokyo", que está muy lejos de los temas asociados con Falcom, y la unimos a "*Xanadu*", que se consideraba un icono de la compañía. Fue una declaración de intenciones trabajar en esta fusión y gustó tanto dentro como fuera de la empresa, por lo que terminó siendo adoptado como el título oficial.



YS IX: MONSTRUM NOX

PLAYSTATION 4, 2019



Es el *Ys* más reciente y amplía la acción al agregar verticalidad al concepto; Adol y sus amigos pueden deslizarse, correr y andar por las paredes. Sin embargo, a pesar de todo, Falcom siempre se ha cuidado de proteger la esencia de *Ys* con mucho mimo.

RECUERDOS DE KONDO

[...] Intentamos no quitarle el control al usuario por lo que empleamos mucho tiempo para conseguir que esto se tradujera en una mejor experiencia, con el jugador transmitiendo a Adol los movimientos que estaba sintiendo. Además, las historias de *Ys* siempre han tratado sobre reencuentros y despedidas, dolorosas y tristes, pero que son el punto de partida para un nuevo comienzo. Creo que es lo que hace que *Ys* siga siendo *Ys*.



ABU SIMBEL
PROFANATION



Buscando a Ramsés II



LA MALDICIÓN DEL FARAÓN TE HA CONVERTIDO EN UNA DEFORME BOLA MAGENTA, Y NO TE QUEDA MÁS REMEDIO QUE EXPLORAR EL MORTÍFERO TEMPLO DE ABU SIMBEL SI QUIERES VOLVER A TU FORMA HUMANA. ¿VAS A ATREVERTE? ADEMÁS, NO TE OLVIDES DEL CONCURSO: HAY 50.000 PESETAS EN JUEGO.

TEXTO DE JESÚS MARTÍNEZ DEL VAS, MAPA DE BRUNO SOL



Maldiciones, el antiguo Egipto, y una presentación mediante un misterioso texto, una melodía juguetona y pegadiza, y una demo que mostraba el mapeado del juego a modo de sucesión aleatoria de pantallas. Así se presentaba en nuestro Spectrum el famoso *Abu Simbel Profanation*, adalid de la dificultad patria, plataformas esquivo a la habilidad humana estándar, y juego relevante para Dinamic por muy diversos motivos.

Primero, supone la vuelta a las pantallas de Johny (con una "n") Jones, el "hermano" del mismísimo Indy, tras *Saimazoom* y *Babaliba*. Pero no solo eso: el lanzamiento estaba llamado a consagrar la figura de Víctor Ruiz como "programador estrella", sobre todo tras la visita que la revista *MicroHobby* dedicó al altillo donde el joven trabajaba en su casa familiar, con entrevista incluida. Su presentación en sociedad, y en la mismísima Mansión Dinamic. En segundo lugar, se trataba de un juego fantástico, muy afortunado a todos los niveles: sus sprites gozaban de detalle, de una animación fluida, y los escenarios mostraban una atmósfera y diseño que sentaron un nuevo estándar visual. Para ellos mismos y para la competencia, aún escasa, ya que su estilo plataformero se adoptó como fórmula de éxito por sellos y programadores coetáneos, que imitaron sin miramientos el planteamiento. Cuando Dinamic se lanzó a la producción de juegos de terceros, proporcionaron el mismo estilo gráfico a juegos como *Phantomas 1* y *2*. Por último, el lanzamiento de *Abu Simbel Profanation* en el verano de 1985 fue de aspecto y hechuras plenamente profesionales, aunque de puertas adentro poco había cambiado. Quedaba todavía casi un año para que Dinamic se trasladara a la Torre de Madrid y pudiese clamar que era una empresa profesional con todas las de la ley.

Antes de *Abu Simbel*, Dinamic ya tenía un buen puñado de lanzamientos que habían caído en gracia a la prensa especializada, muy proclive a adoptar a los Ruiz como un fenómeno patrio casi único y que merecía la pena cultivar. Aunque la calidad estaba aún lejos de los estándares ingleses, *Saimazoom* y *Babaliba* eran programas simpáticos, basados en la resolución de un laberinto y encontrar objetos, y con un protagonista que sin duda merecía la pena explotar un poco más. Ambos programas nacieron de un volcado de referencias personales e inquietudes que venían compiladas de procedencias diversas. Se puede identificar sin mucho esfuerzo en las aventuras selváticas de *Saimazoom* los escenarios iniciales de En *Busca del Arca Perdida*, y el universo del *Templo Maldito* en las suntuosas estancias de *Babaliba*. No es que fuese algo muy original, da-



» [ZX] Johny debutó en *Saimazoom*. El título era un guiño hacia los populares spots de la marca cafetera.



» [ZX] *Babaliba* fue su segunda aventura, en la que se mantuvo la misma mecánica de exploración de *Saimazoom*.



» [Amstrad] La pantalla de carga para CPC era espectacular.



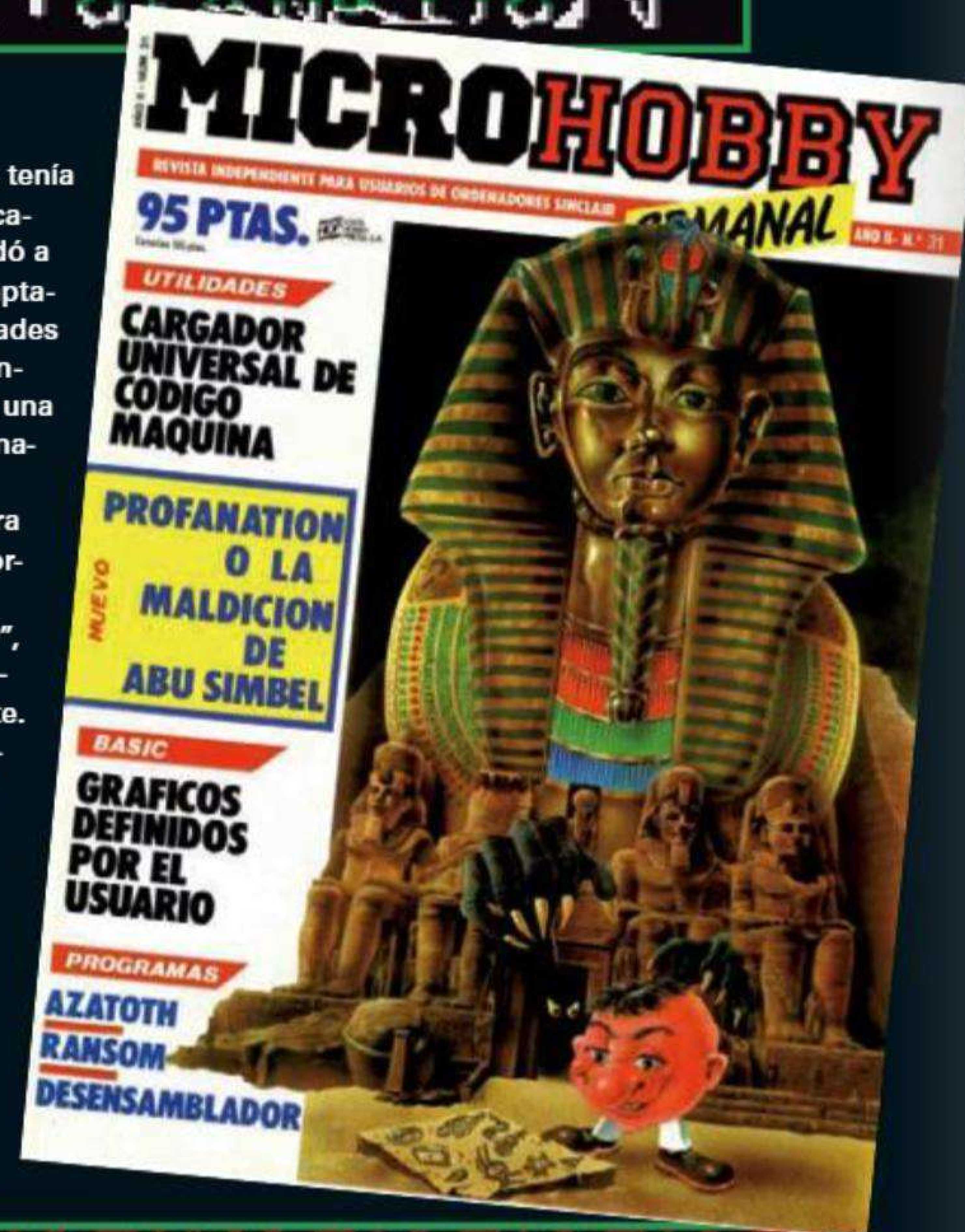
» [Amstrad] Muchas de las pantallas del juego estaban decoradas con piezas de arte egipcio como esta.

» [Amstrad] ¿Veis los pinchos de la derecha? Dejarse caer a ciegas por ahí implicaba perder todas las vidas. Una tras otra.



do que Ultimate Play the Game hizo exactamente lo mismo: crear al explorador y aventurero Sabreman, cuyas dos primeras aventuras, *Sabre Wulf* y *Underwurlde*, transcurrían en una poblada selva y en un maquiavélico palacio. Un palacio, por cierto, con mucho plataformeo, que quizá sirvió para que Víctor Ruiz imaginara su siguiente programa con dicha estructura, aunque también le influyó indudablemente *Manic Miner*. Y no solo juegos: también le impactó un libro de su madre, llamado *Dioses, Tumbas y Sabios*, del escritor alemán C.W.Ceram, editado por vez primera en 1949. Fue sin duda la obra más importante en materia de divulgación popular de la arqueología, vendiendo más de 5 millones de ejemplares en todo el mundo. El segundo tomo de aquella serie, *El libro de las Pirámides*, es el que se centra en los descubrimientos en torno al Antiguo Egipto, desde la célebre tumba de Tutankamon, hasta la revelación de los secretos en torno a las momias y templos de los Faraones. Fue uno de estos templos el que captó el interés del joven programador: Abu Simbel, erigido por Ramsés II en el sur de Egipto para conmemorar sus victorias militares 1.300 años antes de Cristo. No era la España de los 80 un lugar donde los viajes exóticos fueran un fenómeno frecuente, y mucho menos para documentarse para un videojuego, así que aquel libro cumplió su función de inspiración para lo que habría de venir después. Hasta la música del menú tenía vínculos con la vida familiar, dado que su madre tenía habilidad al piano e interpretó en alguna ocasión el *Ave María* de Charles Gounod. Ayudó a su hijo a identificar cada nota para que adaptara libremente la pieza a las pobres capacidades del ZX Spectrum. Resultó al final una cadencia que recordaba de manera afortunada a una melodía que bien podría haber sido una tonada ceremonial árabe.

El protagonista de aquella nueva aventura adquirió la forma de bola magenta con enorme nariz y piernas, bastante alejado de lo que entendemos por "explorador intrépido", aunque fue más bien por una razón de economía de medios y tamaño idóneo de sprite. Aparte de simplificar la labor de programación, proporcionó la base de la historia del juego, una maldición egipcia que le había mutado en aquella horrible (e icónica) albóndiga violácea. Las 45 pantallas del juego eran el escenario de la búsqueda de la momia de Ramsés II, la única manera en la que el protagonista podría recuperar su antigua forma humana. El mapeado no solo proponía recorrerlo, sino que te obli-



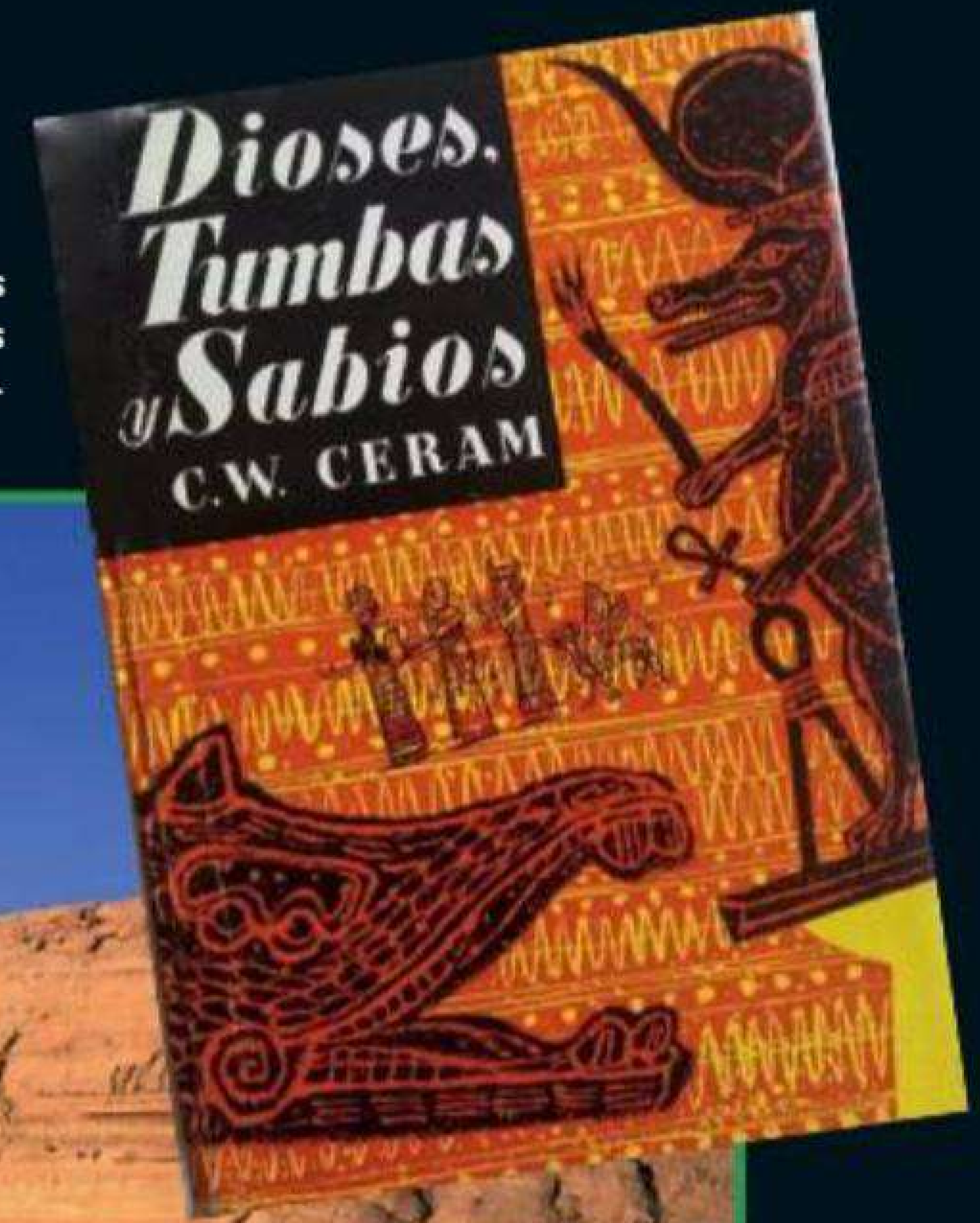


» [Amstrad] En cada partida había que dar en el color correcto.

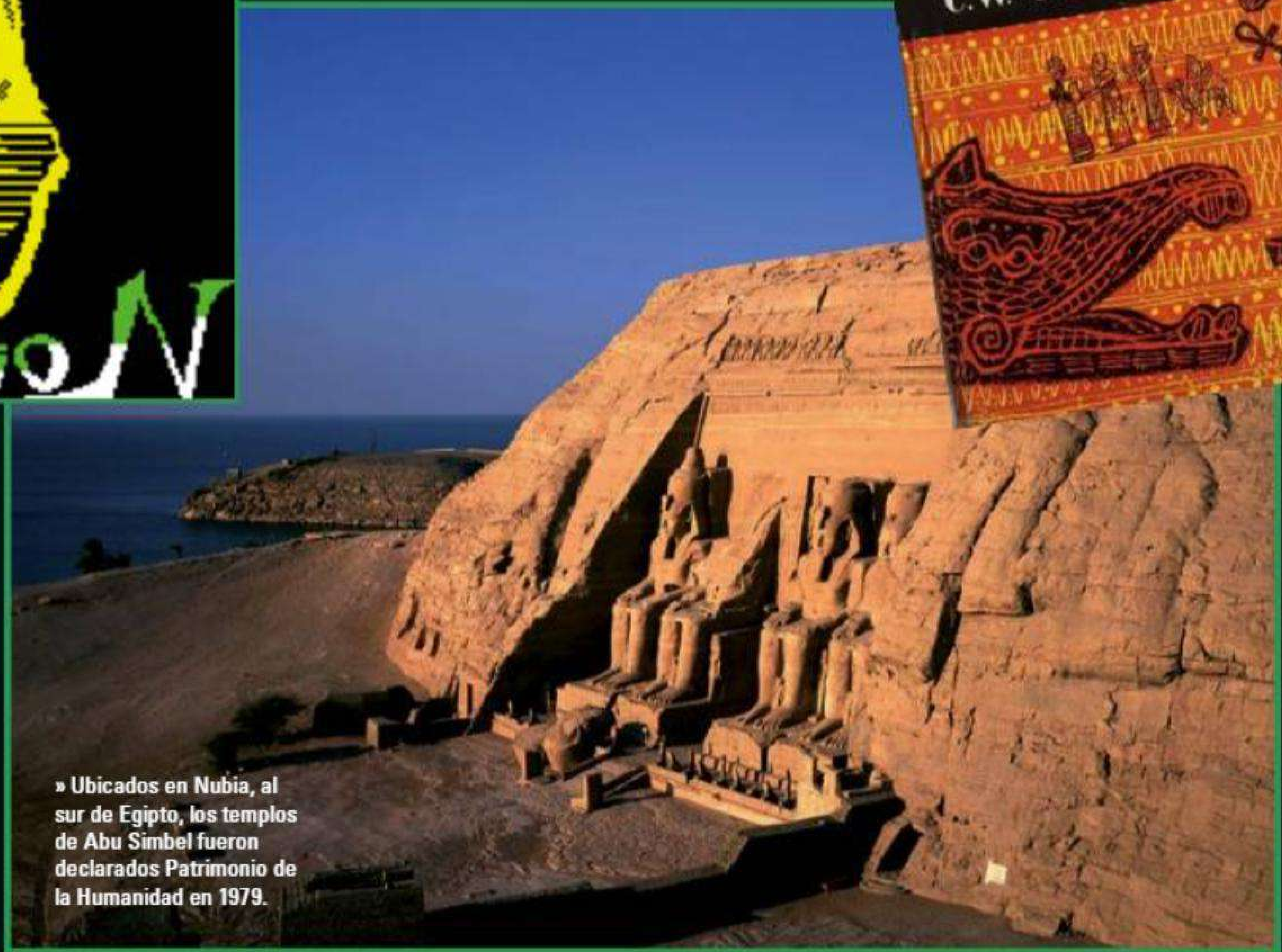




» [ZX] La pantalla de carga de Spectrum, aunque menos colorida que la de CPC, es una preciosidad.



» Este libro, adorado por todos los fans de la arqueología, impactó mucho a los hermanos Ruiz y fue el germen del juego.



» Ubicados en Nubia, al sur de Egipto, los templos de Abu Simbel fueron declarados Patrimonio de la Humanidad en 1979.

gaba a recolectar una serie de símbolos que desbloqueaban puertas, y que te forzaban a deshacer tus pasos para revisitar pantallas anteriores y abrir nuevos caminos.

Unos ocasionales teletransportadores permitían acceder a nuevas secciones del mapeado, que de otra forma eran inaccesibles. Existía una pantalla en concreto en la cual visualizábamos un enorme diamante del que debíamos memorizar su color (cambiante según la partida). Esto era necesario para activar, más avanzada la partida, el teletransportador del mismo color. Algo que iba a resultar inesperadamente molesto para muchos jugadores, por una razón muy prosaica: no disponían de televisión en color. Seguía resultando, a mediados de los años 80, un electrodoméstico caro, y lo habitual era que los jóvenes usuarios se sirvieran de algún pequeño televisor en blanco y negro, con el que los padres les mantenían alejados del televisor familiar. El diamante solo se percibía con tonos grises. Saber el camino a seguir era un ejercicio de adivinación. Y no era la única dificultad.

La complejidad del juego obligó a Víctor a crear un sistema para editar cada pantalla, utilizando bloques gráficos que se asignaban a diversas direcciones de memoria. De hecho, uno de los trucos más célebres consistía en pulsar en el Spectrum las iniciales de VICTOR simultáneamente, tecleando acto seguido la clave 9127. Esto posibilitaba manejar un cursor para colocar al personaje en cualquier pantalla del mapeado, lo cual podía resultar una pequeña ayuda para practicar los diferentes retos que se proponían.

Porque el aglomerante de todo este entramado de aspectos e ideas era una dificultad poco menos que demoníaca, aunque el perro no era tan mordedor en la realidad. Todo consistía en persistir y ser capaces de memorizar e interpretar bien los patrones de movimientos de enemigos y gotas (¡esas gotas!), aparte de hacer acopio de una buena cantidad de paciencia. Si el *Dark Souls* puede ser desquiciante, ¿realmente nos vamos a arrugar por unas cuantas momias y bolas electrificadas del antiguo Egipto?

Uno de los títulos que Víctor y Nacho exprimían habitualmente era el *Manic Miner* de Bug-Byte, obra de Matthew Smith, y su segunda parte *Jet Set Willy*, enmarcados ambos dentro del género de las plataformas. Eran programas sumamente imaginativos que tenían una mecánica muy exigente, ya que bastaba un solo píxel para que un salto mal calculado sobre un enemigo nos causara la pérdida de una vida. Este planteamiento jugable fue el que *Abu Simbel* tomó de sus modelos: la exactitud de movimientos que iba a demandar al jugador en cada desplazamiento y cada salto. El personaje tenía dos tipos de salto, uno más elevado y otro más largo, que multiplicaba las posibilidades de sobrepasar obstáculos de diversas formas.

El proceso de programación tuvo un gran componente de prueba y error para ajustar esta jugabilidad a modo de preciso mecanismo, testeando cada pantalla una y otra vez. "Estábamos tanto tiempo encima", asegura Víctor, "que a nosotros ya nos parecía fácil, probando y ajustando. Luego te das cuenta de cómo te has pasado, pero así se ha convertido en algo mítico, y a lo mejor de otra manera no se le recordaría tanto".

Un aspecto muy discutido de *Abu Simbel Profanation* fue la posibilidad de que la partida terminase prematuramente con determinados errores, como apunta Víctor. "En la segunda pantalla, si te caes pierdes todas las vidas". Efectivamente, existen fosos en los que una caída nos precipitaba hacia unas lanzas en el suelo que iban acabando, una tras otra, con todas las vidas. ¿Una injusticia? Hay que admitir que nada en el juego estaba destinado a hacernos la vida más fácil.

Ya entonces, la complejidad creciente de los programas exigía colaboraciones de terceros. "Con los gráficos del *Abu Simbel Profanation* estuvo ayudando Santiago Morga y Nacho", recalca Víctor, "así aparece en los créditos de colaboradores. Florentino Pertejo hizo el compilador. Trabajamos con un kernel, pero en el *Abu Simbel* trabajó también en la rutina de sprites. Santiago ayudaba con las pantallas de carga".


Title: Abu Simbel Profanation
Computer: 48K Spectrum
Supplier: Gremlin Graphics

73

COMPUTER GAMES SEPTEMBER

» [Amstrad] El benigno rostro de esta estatua faraónica contrasta con la demencial dificultad de la que hacía gala *Abu Simbel Profanation*.



» [Amstrad] La cara de pánico del pobre Johny, al caer a lo largo de varias pantallas, era la nuestra. Cuántas lágrimas echamos por este juego.







» [Amstrad] En 2017 la buena gente de 4Hmz produjo una portentosa secuela del clásico de Dinamic.

Fue en 1984 cuando Florentino Pertejo (Floren) dejó su domicilio en León para viajar a Madrid y convertirse en el primer empleado en Dinamic. Proporcionó el principal apoyo técnico para facilitar que los juegos en desarrollo se ejecutaran con solvencia mediante las rutinas adecuadas en código máquina, y se pudiese compilar todo el código para las diferentes plataformas con eficacia. En 1986 fue el creador del kernel denominado *R1*, que compilaba un único código para todas las plataformas de la época (fundamentalmente Amstrad CPC y MSX).

Por su parte, Santiago Morga contribuía con sus diseños gráficos al aspecto visual del juego y testeaba por las noches cada pantalla de *Abu Simbel Profanation* para refinar al máximo su funcionamiento. El juego fue muy notable en el apartado gráfico y estableció todo un manual de estilo para Dinamic. Bloques texturizados imitando piedra, tamaños concretos, colorido determinado, forma de planteamiento de las pantallas y enemigos... La variedad de los habitantes del templo era enorme: gotas que caían a diferentes velocidades, y multitud de criaturas que se movían de diversas formas según patrones fijos, siempre con movimientos suaves que posibilitaron la buscada precisión "al pixel" y el nivel de exigente dificultad que se pretendía.

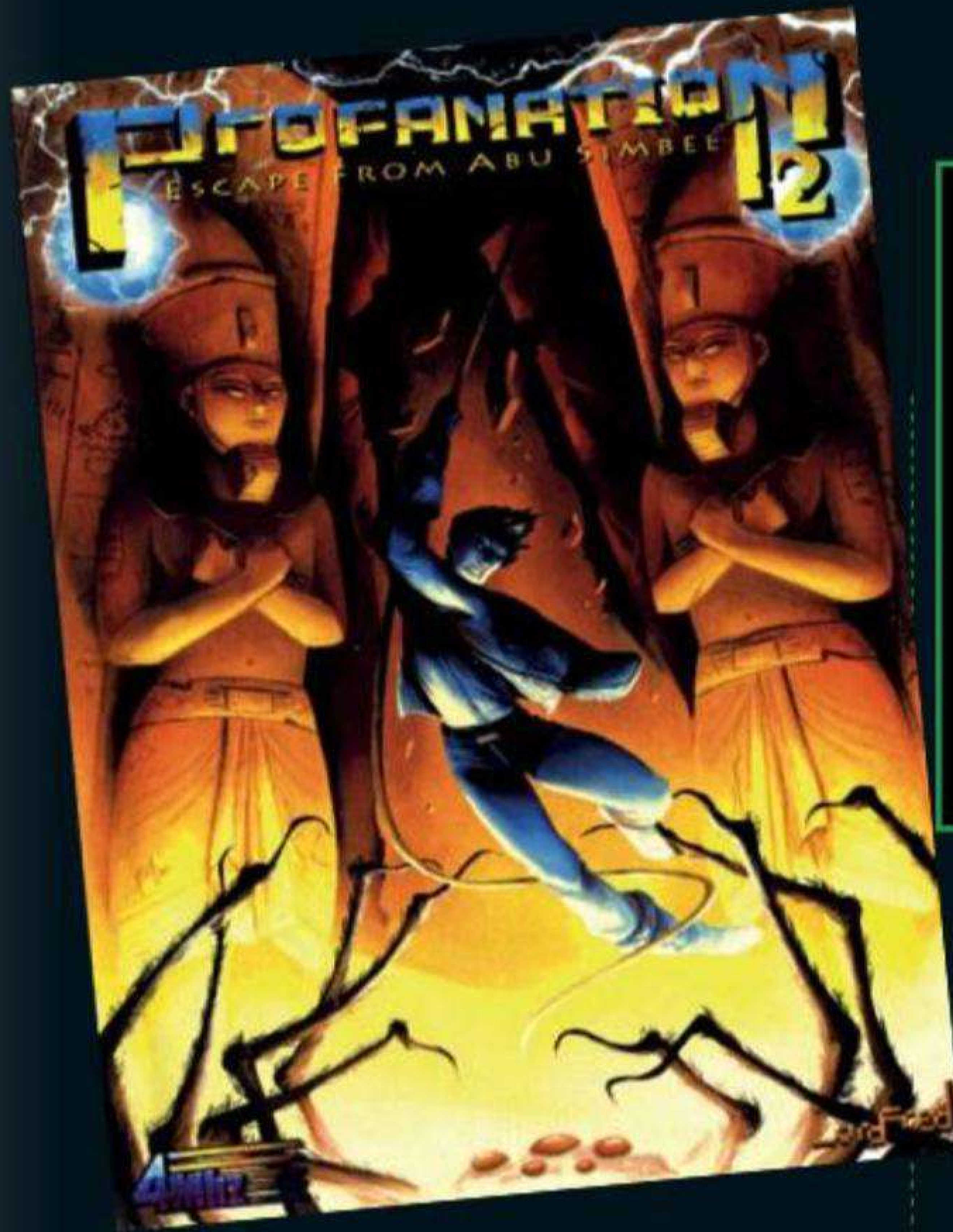
Santiago también se ocupó de la pantalla de presentación que se mostraba durante la carga del juego, y que representaba brillantemente una esfinge egipcia y que, según confesó a la revista *MicroHobby,* llevó en torno a las 35 horas de trabajo. Como Snatcho recalca: "En las pantallas de carga era donde nos podíamos explayar. Traspasar esas portadas de Azpiri y Machuca era una gozada".

La consecuencia de todo este proceso fue que *Abu Simbel Profanation* no sería un juego más: era el producto en el que poner toda la carne en el asador, y con el que los hermanos Ruiz diesen el salto para abandonar el campo "amateur" y entrar de lleno en un proceso de profesionalización. Al menos, de su imagen. Fue el último juego en utilizar el "rocoso" logo que había diseñado su vecino Óscar Ramos, tras el cual se adoptó uno nuevo creación de Azpiri, e inspirado en el sello Ultimate con su fondo metalizado.

Alfonso Azpiri, que ya había aparecido en escena con su impactante trabajo para *Rocky,* ejecutó aquí una de sus portadas más populares. Aunque normalmente Pablo o Víctor le daban solo unas pautas generales y era Alfonso el que suplía la carencia de información inicial con su clarividente imaginación, en esta ocasión el trabajo estaba bastante avanzado y sí pudo acceder a parte del material gráfico. Egipto, arañas, fosos con mortales lanzas, esferas imbuidas en energía eléctrica... Todo lo que pudo ver contribuyó a una mayor concordancia entre el contenido del juego y lo que Alfonso interpretaba a los lápices.

Las referencias se volcaron magistralmente en una de sus más populares portadas, en la que Johny Jones no aparecía "maldito" sino con su forma humana saltando sobre un abismo del que emergían las amenazante patas de una araña. Al fondo, una esfinge observaba ominosa el progreso del héroe que, claramente, evocaba a Indiana. Ese era su talento: no solo ilustrar, sino capturar un momento narrativo de la acción, contar con un flash una historia en la que el observador imaginaba un antes y un después. Una obra de un tamaño no muy grande, más pequeño incluso que un A3, realizado con gran mezcla de técnicas y con muy poco uso del aerógrafo salvo para brillos y retoques. Se pueden apreciar perfectamente las delicadas pinceladas blancas perfilando cada pelo de las monstruosas patas arácnidas, el uso de la línea en las figuras que luego intentaba obsesivamente disimular para dar a la ilustración un toque más pictórico, y la aplicación inusual de letras industriales (no hechas a mano) que mediante retoques conseguía integrar en el conjunto con total naturalidad. Una portada muy técnica y limpia sin renunciar a su habitual vigor con el trazo. "Entonces las hacía en Papel Caballo 109A", aclaraba en su momento el tan añorado Maestro Azpiri, "que era el mejor que había, a veces me dan ganas de dibujar por detrás de lo bueno que era. Trabajaba con acuarela líquida, con gouache, acrílico... Lo que me pedía el dibujo es lo que le daba. Usaba algo el aerógrafo, era la época en la que estaba de moda, pero nunca me ha gustado, lo veía muy frío y muy técnico, pequeños toques. Para fondos, para la figura humana,... Hasta lapiceros de colores, para perfilar líneas. He trabajado al óleo incluso".

Siguiendo la estrategia apuntada por Domingo Gómez desde Hobby Press, el movimiento no se quedó restringido a la portada del juego, sino que se adoptó una filosofía diferente con el marketing, con una fuerte inversión en publicidad. Se contrató una doble página completa en la que se



explicaba de una manera sistemática todo lo que el juego ofrecía: su historia, sus enemigos, el desarrollo, las pantallas… Se sucedían imágenes del héroe, pantallazos, textos, con la omnipresente presencia del trabajo de Azpiri impreso a gran tamaño. En los textos se reveló el talento de Jesús Alonso como redactor, aplicando su imaginación al servicio de cada descripción de aquel anuncio. Para el diseño de la doble página se utilizó como inspiración (o más bien, se replicó) la estructura de la publicidad del juego *The Dambusters* de US.Gold, cuya disposición de elementos era casi idéntica. Fue, en definitiva, una publicidad que marcó un antes y un después en la forma de abordar el marketing dentro de la compañía madrileña.

El juego apareció en España en formato estuche en el verano de 1985, y contó con una segunda edición que apareció en un recopilatorio de ERBE llamado *Super 10*, ya con el nuevo logotipo de la compañía diseñado por Azpiri y con fabricación directa de ERBE en lugar de la habitual de Dinamic. *Abu Simbel* debutó también en el Reino Unido en una edición muy similar a la española, utilizando la *clam case* y bajo el sello de Gremlin Graphics. Sin embargo, no cosechó una gran atención ni unas notas destacadas. “Con Abu no captamos lo que llamaban *catch your imagination*”, aclara Pablo, “es decir, no captamos lo que quería la gente, no conceptualizamos bien. Es algo que se da o no se da, y depende del momento, de la gente, del país…”

Con *Abu Simbel Profanation*, el sello madrileño repitió la jugada que ya ensayó con *Babaliba*, y ofreció 50.000 pesetas al que consiguiese finalizar el juego y enviar la frase final a las oficinas de Dinamic. Alejandro André, el futuro creador del primer lanzamiento de Topo Soft, *Spirits*, se llevó el gato al agua en aquel reto (que se antojaba imposible por la mítica dificultad del juego) pero con una salvedad: hizo “trampa”. Como él mismo narra, “fue a raíz de estar en la tienda REM de la calle Galileo de Madrid aprendiendo sobre ordenadores, y conocer allí al tío de los hermanos Ruiz. Dinamic lanzaba el juego el 30 de julio de 1985. Conseguí la cinta el día anterior. Me pasé toda la noche destripando el juego (primero intenté jugarlo pero la dificultad era infernal) y de hecho en el código había muchas frases a modo de trampa, supongo que para que, si alguien se la daba a la gente de Dinamic, esta supiera que era alguien que estaba crackeando el juego. Había varias frases falsas, pero tras estar probando toda la noche, cargando muchas veces el juego, a eso de las 9 o 10 de la mañana di con la rutina que descifraba la frase y la mostraba en pantalla”. A esa hora, Alejandro ya estaba enviando una carta a Dinamic con la frase correcta. “Me llamaron para demostrar mi destreza con el juego y no pasé de la segunda parte, se dieron cuenta de que no lo hice por medios muy lícitos”. Dinamic cumplió su palabra y con ese dinero André se hizo con un monitor que a la postre le sirvió para programar tanto el *Alí-Bebé* (que sacó precisamente Dinamic bajo su sello Future Stars) como el recordado *Spirits*.

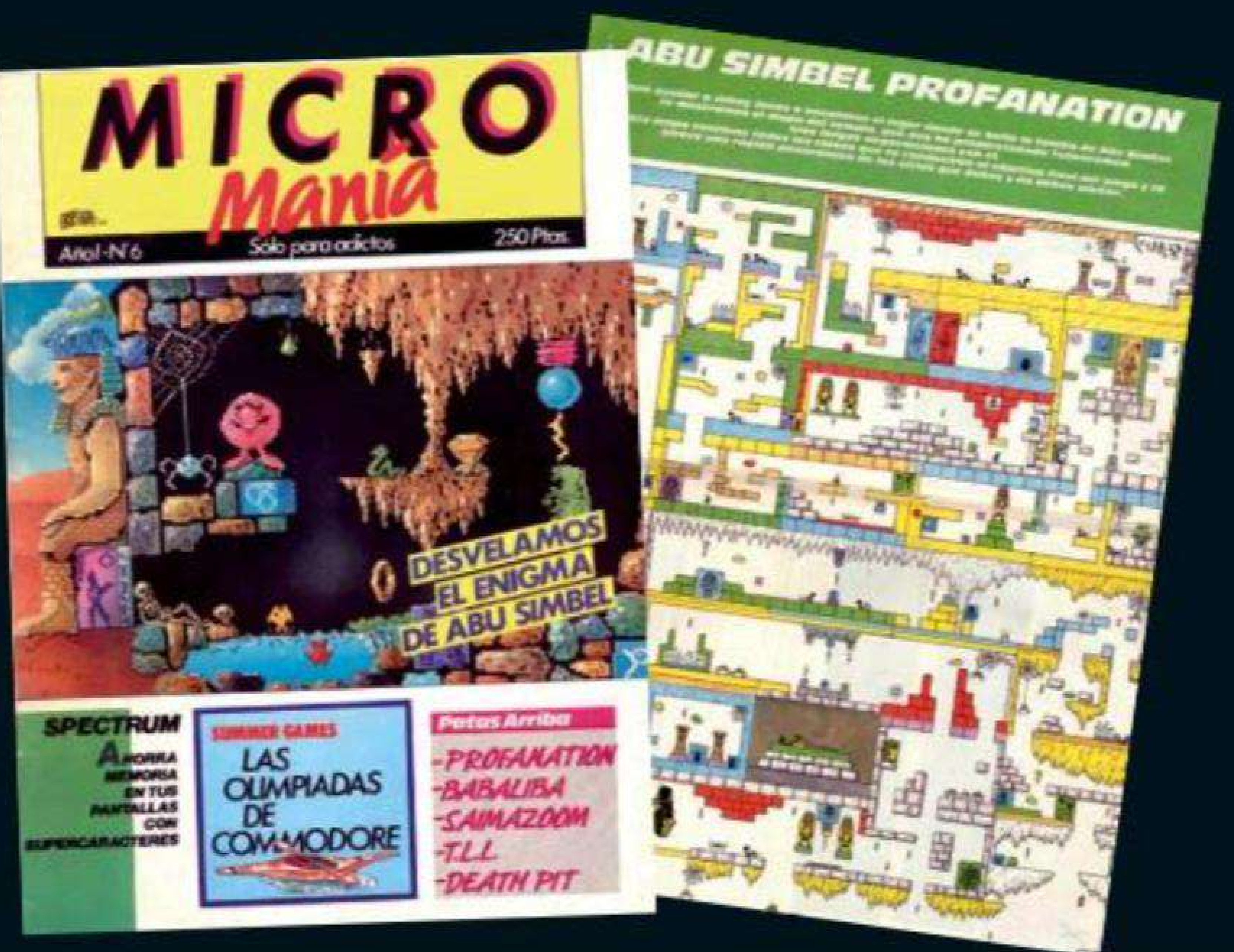
» [MSX] Los coloridos créditos de la versión MSX de *Abu Simbel*, nos advertían que pensáramos antes de actuar.

Treinta años después del lanzamiento del juego, la pregunta es… ¿volveremos algún día a disfrutar de nuevas aventuras oficiales en la piel de Johny Jones? La pantalla final señalaba que el protagonista continuaría sus aventuras en el *Ice-Glub*, aunque nunca supimos qué pasó con la continuación. En la versión de Amstrad, programada por Paco Martín y aparecida un tiempo después, esta pantalla apuntaba al *Camelot Warriors*, aunque nada tenía que ver con el hermano de Indiana. Existió una tentativa llamada *Crystalis*, para la cual Julio Martín Erro produjo algunos gráficos, pero que no llegó a formalizarse. Por lo pronto, cabe afirmar que ya existe una segunda parte pseudo-oficial, *Profanation 2: Escape from Abu Simbel*, desarrollada en 2017 por el equipo 4MHz para Amstrad, y con un apartado técnico y visual sobresaliente. Es más: se ha tenido el enorme detalle de encargar la ilustración de la portada a Lorena Azpiri, hija de Alfonso, donde demuestra un talento artístico maravilloso. Ese mismo año parece que fue el revival de *Abu Simbel Profanation*, porque el programador Equinoxe lanzó una adaptación del juego a Commodore 64, un ordenador que mereció mayor atención por parte de Dinamic en los 80 y que, poco a poco, gracias a los aficionados, va contando con adaptaciones de clásicos como este. *Abu Simbel* no es tal vez el mejor juego de Dinamic pero sí el más trascendente. Odiado, amado, lo fundamental es que aquella aventura consiguió lo más preciado que podía conseguir un videojuego: ser recordado. ★





Mapa de Abu Simbel Profanation







Desde Retro Gamer España queríamos rendir homenaje al mítico mapa de *Abu Simbel Profanation*, que apareció en el Número 6 de Micromanía (Diciembre de 1985). Como no nos vimos capaces de dibujarlo a mano, como hicieron ellos (la de fotocopias de aquella doble página que llegaron a circular por los patios de colegios), decidimos hacer el mapa de la versión Amstrad CPC como en tiempos de las primeras Hobby Consolas: capturando el juego, pantalla a pantalla, para después acoplarlas todas a través de Photoshop.

Aún contando con un poke de vidas infinitas, la tarea no resultó nada sencilla, debido a esos maquiavélicos fosos que conducen a trampas de pinchos, y que implican perder todas las vidas, una detrás de otra. Esperamos que os guste y os transporte 36 años atrás, hasta los tiempos en los que las revistas como Micromanía, con sus guías y mapas, salvaron el pellejo de miles de jugadores.



CÓMO SE HIZO

theme PARK

TEXTO DE ADAM BARNES



» [PlayStation] Si las atracciones son demasiado extremas, puedes provocar que tus personitas salgan volando.



» [PC] No podrás comprar un nuevo parque hasta que te las apañes para vender el que tienes, así que te juegas en las subastas que tus años de trabajo den resultados.



» [PC] El juego te dará todo tipo de pistas y consejos súper útiles.

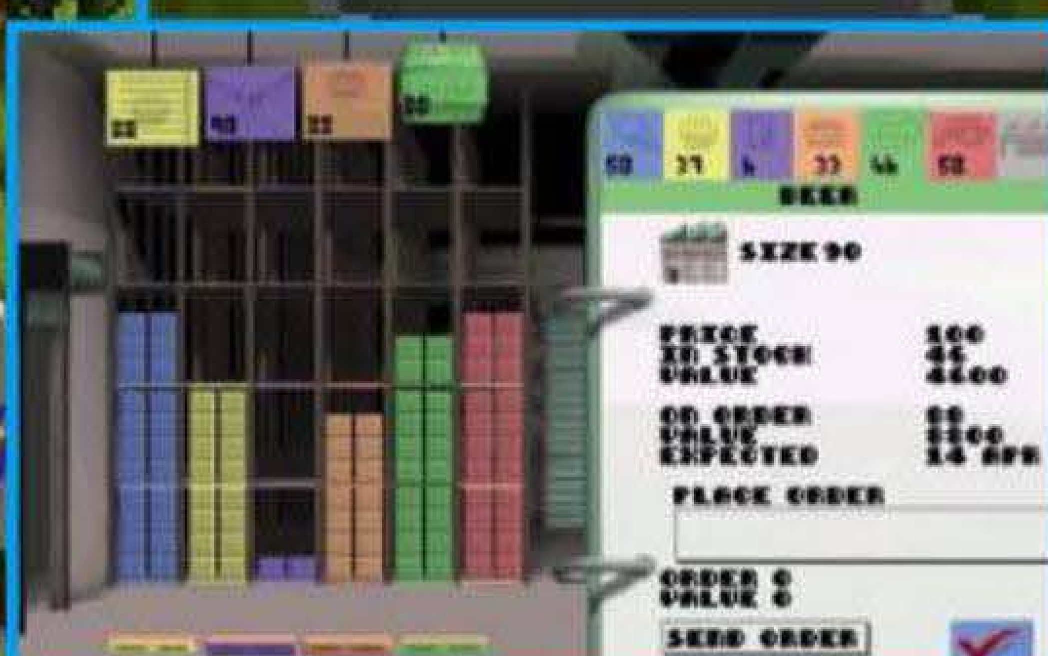


» [PC] No existe jugador que no haya sido acusado de mala planificación.



Únete a mi grupo de Telegram, ahí encontrarás mis aportes:
https://rebrand.ly/byneon
Escanea el código QR:





» [PC] La gestión de suministros es el reto principal. Sé listo y busca almacenes grandes desde el principio.

EN UN TIEMPO EN EL QUE BULLFROG SE ESTABA LABRANDO UN NOMBRE COMO UNO DE LOS DESARROLLADORES MÁS INNOVADORES, THEME PARK LLEGÓ PARA DEMOSTRAR QUE LAS SIMULACIONES PODÍAN SER MÁS REALISTAS, HUMANAS Y DIVERTIDAS. HABLAMOS CON DEMIS HASSABIS SOBRE LA CONSTRUCCIÓN DE UN SIMULADOR DE PARQUES TEMÁTICOS.



LOS DATOS

» **DISTRIBUIDOR:** BULLFROG
» **DESARROLL.:** BULLFROG
» **LANZAMIENTO:** 1994
» **PLATAFORM.:** MS-DOS, VARIAS
» **GÉNERO:** SIMULACIÓN DE NEGOCIOS



MÁS DEL CREADOR

POPULOUS
SISTEMA: PC, VARIOS
AÑO: 1989

SYNDICATE
SISTEMA: PC, VARIOS
AÑO: 1993

THEME HOSPITAL (EN LA IMAGEN)
SISTEMA: PC, VARIOS
AÑO: 1997

Cuando a un desarrollador se le puede catalogar como "clásico", y no solo a sus juegos, es cuando uno se da cuenta de que lo que ha creado es algo especial. Bullfrog Productions es uno de los nombres más queridos de la industria, y no solo por los fans de los juegos retro, es un estudio que perdurará junto a los mejores títulos de la historia de los videojuegos por su creatividad, innovación y ese humor con toque inglés. Pero lo que más llama la atención es su variedad porque hay un título favorito de Bullfrog para cada jugador: desde *Populous* o *Syndicate*, hasta sus otros "god games" como *Dungeon Keeper* o *Theme Hospital*. Y aunque su incursión en el mercado de los videojuegos no comenzó con *Theme Park*, fue esta nueva incorporación al catálogo de la compañía lo que pavimentó su camino hacia el estrellato.

"Era muy joven por aquel entonces. Empecé a trabajar en Bullfrog cuando tenía 16 años, e inmediatamente comencé en el proyecto de *Theme Park*", dice Demis Hassabis, el cerebro detrás del juego y todo el engranaje que mueve su simulación. Demis ya había sido becario durante un par de veranos en el estudio de la ciudad de Guildford, y allí realizó algunos diseños para *Syndicate* y para la programación de la inteligencia artificial de *Populous II*. Considerado como algo parecido a un niño prodigio, Demis tenía dos pasiones principales: el ajedrez y jugar y programar videojuegos. Aunque llegó a jugar al ajedrez de manera internacional, fue finalmente su curiosidad por la inteligencia artificial dentro de los juegos lo que se convirtió en la parte más representativa de su carrera. Comenzó a hacerse realidad con *Theme Park*: "Curiosamente no estaba seguro de si quería dedicarme a ello", ríe, "porque me inclinaba más por hacer juegos del estilo de *Syndicate*, *Populous*, *Powermonger* y otros tipos más primitivos. Me inclinaba más por hacer ese tipo de títulos, quizá juegos más de estilo estrategia".

El concepto en sí mismo salió de la mente de Peter Molyneux, quien explica que iba a ser "un juego de simulación, *sandbox*, o construcción" que giraba en torno a la gestión y crecimiento de un parque temático. "Empecé a pensar en todas las posibilidades que ofrecía y qué se necesitaría para la IA, para las simulaciones... y esos son los aspectos que terminé liderando cuando estuviésemos programando. Entonces, de repente, me di cuenta que esto, en cierta manera, supondría casi un nuevo género de videojuego, y que los parques temáticos serían un escenario muy divertido. Quiero decir, ¿a quién no le gusta los parques temáticos?". Esto fue lo que más emocionaba a Demis sobre el juego, y que finalmente le llevaría a estar inmerso en "los retos técnicos que suponía crear una simulación lo más realista posible y darle vida".

> **"EMPECÉ A TRABAJAR EN BULLFROG CON 16 AÑOS EN EL PROYECTO DE THEME PARK"**
> **DEMIS HASSABIS**

Pero Demis participó en el proyecto prácticamente desde el principio, y eso que no había mucho más que un concepto inicial sobre el que empezar a construir. Peter comenzó a trabajar en los gráficos, sin inteligencia artificial, sin simulación y ciertamente sin juego. Dependía de Demis determinar con precisión cómo funcionaría esta intrigante idea. "No había ningún plan", dice, "la primera cosa que programé fue el comportamiento de la gente, la navegación... las cosas prácticas. Pero la parte divertida era la simulación".

Lo que hacía interesante a *Theme Park* era que, mientras ya existían juegos de simulación, entre los que destacaba *SimCity*, estos tenían una perspectiva a una escala mucho mayor. Incluso *Transport Tycoon*, que se lanzó el mismo año que *Theme Park*, se alejaba de las minucias de administrar líneas de ▶



» [PC] Los inicios desde los que partían los jugadores siempre estaban acompañados de las mismas atracciones.



» [PC] La intro era muy larga, con un CGI horrible (visto hoy), y se te quedaba metida en la cabeza días y días. ¡Nos encanta!

EXPANSIÓN THEME PARK

MÓNTATE OTRA VEZ, PERO EN CONSOLAS Y MÓVILES

NINTENDO DS



Fue una gran sorpresa cuando el *Theme Park* original se portó a la consola portátil de Nintendo. Y no fue solo por cuestiones de dinero, ya que un equipo japonés que sentía gran aprecio por el juego original lo pulió y, con mucho amor, crearon una versión que incluso venía con conectividad StreetPass. Si todavía guardas tu DS, merece la pena desempolvarla para probarlo.

iOS



Como tantos otros juegos de gestión tycoon, auténticos clásicos perdidos en el tiempo, *Theme Park* resurgió del pasado y fue transportado a la era de los smartphones. Si bien el nuevo motor 3D le daba un toque de frescura, la falta de creatividad y de simulación hacían que perdiese el encanto del original. Una pena.

tren y cadenas de producción con tareas como cargar mercancías o contratar conductores, todo ello disfrazado detrás de una perspectiva modo Dios. La simulación detrás de *Theme Park* se centraba en ajustes a menor nivel, permitiendo mejoras en tiempo real y en el terreno, dentro del propio parque, para intentar aumentar la felicidad de los visitantes y, consecuentemente, hacer crecer tu parque temático y su éxito. "Las personitas controladas por IA" añade Demis, "tenían unos parámetros que gobernaban sus preferencias: cómo de hambrientos o sedientos estaban, su felicidad... creo que teníamos una docena de parámetros por persona y luego, a su vez, podías tener un máximo de mil o dos mil a la vez en el parque. Creo que eso era lo máximo que podíamos meter en la memoria de un ordenador".

Esto es lo que le daba vida a *Theme Park*, porque aquellas personitas que deambulaban por tu parque no eran robots pasivos que encontraban el camino a una atracción o espectáculo por casualidad. Podían sentir como una *persona*, y en base a sus *sentimientos*, el jugador podía manipular sus preferencias y estrategias personales. Desde un punto de vista de programación, esto significaba que había que entender cómo se movería la gente por un parque temático en la vida real y las maneras en las que estos interactuarían con estas complejas y divertidas atracciones. Por supuesto, esto implicaba "*investigación*", lo que quiere decir que Demis y el resto de Bullfrog hacían excursiones a parques temáticos como Alton Towers, en Reino Unido para ayudarles a entender cómo se podía correlacionar con la experiencia de juego (y probablemente divertirse un rato también). "No tiene sentido simular estos comportamientos si no van a tener consecuencia en la jugabilidad", explica Demis. "No podemos exponer al jugador a estos comportamientos si no los va a poder manipular o influenciar de alguna manera. Fue entonces cuando se me ocurrió la idea de la sal en las patatas fritas, el agua y todas esas interacciones". Demis añade que la "sal en las patatas fritas" es algo que siempre surge en cualquier conversación cuando alguien le menciona *Theme Park*, y eso se debe a que todos aquellos que hayan jugado probablemente sepan a lo que se están refiriendo.

"HABÍA BECARIOS, PERO LA MAYORÍA DEL TIEMPO HACÍAMOS LAS PRUEBAS NOSOTROS MISMOS"
DEMIS HASSABIS

Cada puesto tenía sus propias métricas ajustables y a través de esa simulación se le daba credibilidad interactiva. El ejemplo más memorable es el hecho de que los jugadores pudiesen incrementar el nivel de sal del puesto de patatas fritas y, por ende, hacer que los visitantes tuviesen más sed. Con esto se creaba una mayor demanda de bebidas y, colocando un puesto de refrescos cerca, se podía incrementar el coste de las bebidas gaseosas e incluso reducir la cantidad que se vendía aumentando la cantidad de hielo de cada una. Si bien esto formaba parte de la gestión económica del negocio, demostraba cómo modificando todos



» [PC] Los premios al final de cada año aparecían de repente, pero servían para comprobar cómo lo estabas haciendo.


» [PC] Hasta que no jugabas un tiempo no aprendías lo que significaban esos bocadillos y lo que de verdad representaban.


» [PC] La emoción de desbloquear una nueva atracción no se ha vuelto a lograr en el mundo de los juegos *tycoon*.


» [PlayStation] Poder pasear por el parque en tu consola supuso una innovación genial.

CONVERSIONES A COCÓ



PC

Si bien hubo algunos problemas con la versión original que los ports posteriores fueron capaces de solucionar, esta seguía siendo la mejor. Los PC más lentos padecían problemas en parques más grandes y abarrotados, pero por lo demás, tenía buena jugabilidad y era robusto.



APPLE MAC

Toda la experiencia de juego de la versión Mac rezuma una sensación un tanto extraña: le faltan algunas características como la vista completa del parque y el botón derecho (del ratón), lo que se traduce en un peor control. Sigue siendo el mismo juego, solo que un poco inferior al de PC.



AMIGA

En lo que a los ports de *Theme Park* se refiere, la versión de Amiga es bastante especial. Tiene gráficos únicos, la investigación se distribuye en un orden diferente y los años terminan más rápido. Conserva la jugabilidad clásica dentro de sus limitaciones de hardware, pero se ralentiza.



3DO

De todas las versiones de *Theme Park*, la de 3DO era idéntica a la de PlayStation, pero con un año más a sus espaldas. Si bien no hay duda de que la versión para la consola de Sony tuvo más éxito, se trata de un calco tanto en el diseño como en la funcionalidad, por lo que es más que jugable.



MEGA DRIVE

En comparación con las demás versiones, la de Mega Drive al menos tenía algunas opciones de juego que no se habían visto en las demás. Encima era más rápida y se percibía como más activa, pero cosas como poder elegir dónde colocar la entrada y salida de una atracción marcaron una enorme diferencia.



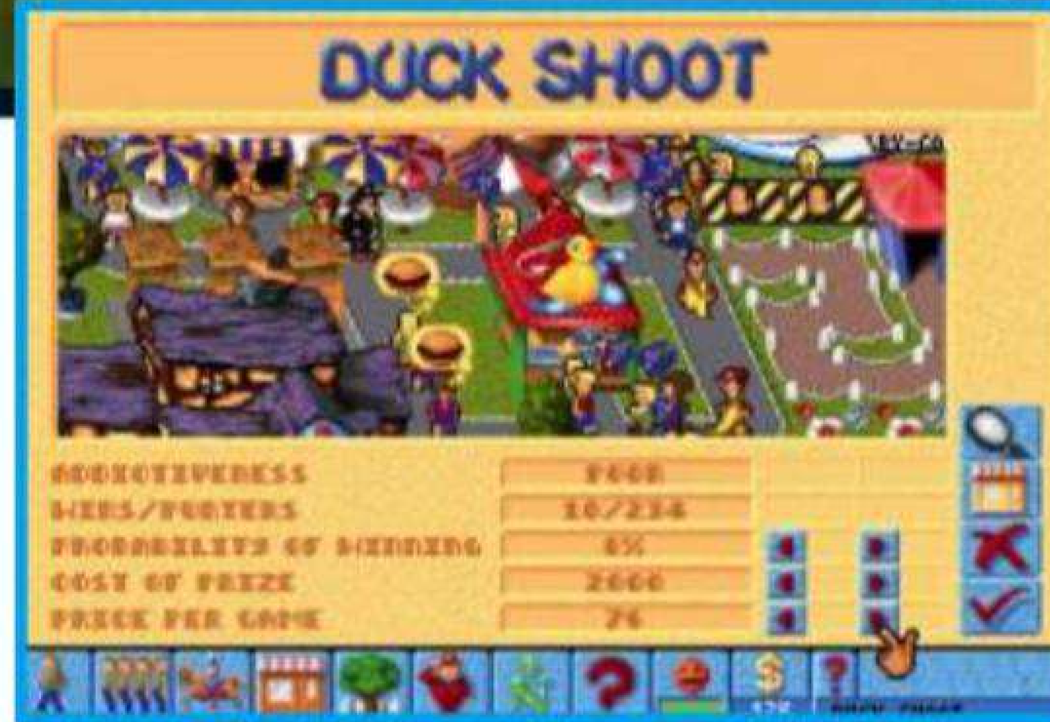
SNES

En la guerra entre Mega Drive y SNES, esta vez fue Nintendo la que salió perdiendo. Los gráficos eran los mismos pero las pequeñas mejoras de la versión de Mega Drive significaron su victoria en esta batalla por la supremacía. ¡Nintendo, en otra vida tendrás un *Theme Park* mejor!

estos parámetros se podía alterar la manera en la que las personitas interactuaban con el parque. “Eso es lo que aporta riqueza a la jugabilidad”, dice Demis. “La gente no se creía que pudiese haber tal nivel de interacción. Obviamente, esto lo que hacía era cambiar algunos números en la simulación, pero tenía una influencia visible en el juego que luego podías optimizar”.

Después de darse cuenta de esto, Demis pasó cerca de seis meses construyendo la simulación del juego y, otros seis, desarrollando todas las interfaces y “botones giratorios” que permitirían al jugador modular los controles de la simulación. Esto lo que significó realmente fue una gran cantidad de pruebas y malabares. “Estás intentando hacer que el jugador crea que es posible, que esa gente se está comportando de manera creíble y que el parque temático en su conjunto se comporta como uno real”, añade Demis, aludiendo a los numerosos micro-cambios que se necesitaba llevar a cabo a la hora de equilibrar el juego y afinar su dificultad.

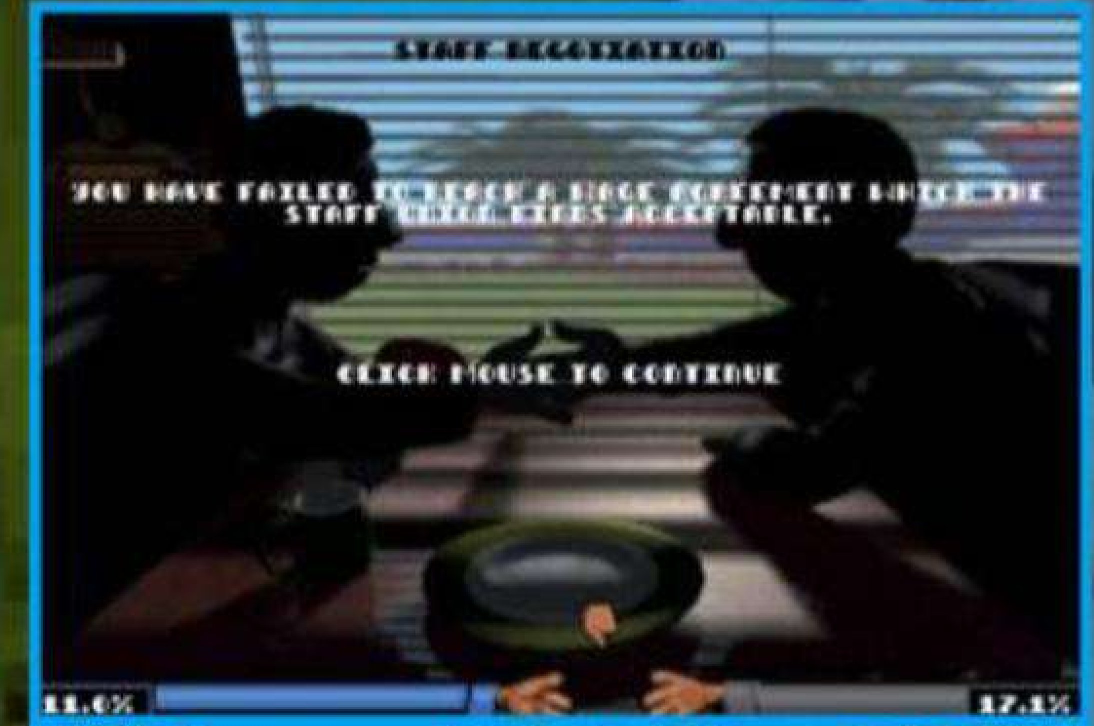
“Como puedes imaginar, estábamos trabajando con ordenadores bastante lentos, no teníamos muchos *testers*”, recuerda Demis. “A veces había becarios, pero la mayoría del tiempo hacíamos las pruebas nosotros mismos. Programaba durante el día, por la noche jugaba con él un par de horas y después intentaba arreglar los parámetros. Quizá les da sed muy rápido o se emocionan demasiado por ciertas atracciones... cosas así”. Demis apunta a las “enormes hojas de cálculo” que tenía que analizar, normalmente a altas horas de la madrugada, ajustándolas con la esperanza de que así funcionasen con los resultados que esperaba, y volviéndolo más tarde a probar otra vez. “Puedes hacerte una idea... había algo como más de mil números en esa base de datos. Entonces hacías pruebas durante un par de horas y veías que había mucha gente llegando al parque a la vez, o que era demasiado fácil, o que se ponían todos enfermos... o cosas así, y entonces probabas a cambiar un número para corregirlo”.



» [PC] Si prestabas atención a los puestos de la verbena podías recoger enormes ganancias en un único día.

Pero, obviamente, el juego llegaba con su propio pack de frustraciones, las que Demis denomina como el equivalente al efecto mariposa de los juegos de simulación. “Todo el objetivo de una simulación es que si tú, como jugador, modificas algo, ese cambio pueda tener un resultado visible. Así que, en realidad, fue un gran desafío intentar mantener todos esos números en mi cabeza y después hacer un experimento mental tipo, “¿si cambio el valor de la sal, a qué cosas va a afectar? ¿Me hará tener que cambiar algo más adelante? Y luego, que todos esos números interactúan entre sí. Obviamente, este es el sentido principal de la simulación, que haya un conjunto de comportamientos entrelazados. Tratar de equilibrar esto mientras estabas programando fue un gran desafío”.

Demis estaba también a cargo de manipular los oponentes creados por la inteligencia artificial, y de las subidas y bajadas del mercado de valores que se añadió a la parte económica de *Theme Park*. Inicialmente, esto iba a ir acompañado de ciertas características divertidas, como tener la oportunidad de visitar los parques de aquellos oponentes que la inteligencia artificial construía por detrás. “Programé todos los jugadores de la IA para que pudiesen construir sus propios parques en la memoria, y durante un tiempo llegamos a tener una herramienta interna de depuración en la que podías visitar sus parques temáticos”, dice Demis. Esto en sí mismo hubiese sido una incorporación compleja a la simulación. “Entonces pensamos:



» [PC] Sabemos que puedes oírlo: los latidos que añadió Bullfrog a la banda sonora daban tensión a las negociaciones...



» [PC] Estas son las consecuencias de ser un empresario tacaño con tus empleados más esforzados y leales.



» [PC] La verdadera ganancia estaba en saber cómo aumentar las existencias para vender en los puestos de comida.

LOS MIL “PORTS” DEL PARQUE



FM TOWNS

Theme Park despegó en Japón, y por esa razón se hizo una versión especial para los ordenadores domésticos FM Towns (una de las marcas más conocidas de PC en Japón). Era igual que sus contemporáneos excepto por el idioma, y probablemente esto ayudó a impulsar más sus ventas.



MEGA-CD

Si bien hubo oportunidad para que Mega-CD se expandiese un poco, este port gestionado por Domark y distribuido por Acclaim era idéntico a la versión de Mega Drive. El accesorio CD de Sega tenía sus problemas, por lo que este port podría haber aportado más a la plataforma. Una pena.



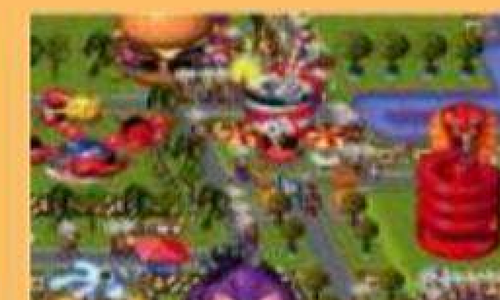
JAGUAR

La jugabilidad principal de la versión de Jaguar se remonta a la versión MS-DOS y, en ese sentido, conserva lo mejor del juego. Pero se distribuyó en cartucho, y por esto contaba con muchas limitaciones: no hay vídeos en FMV y otras opciones derivadas de la obligada elección del formato.



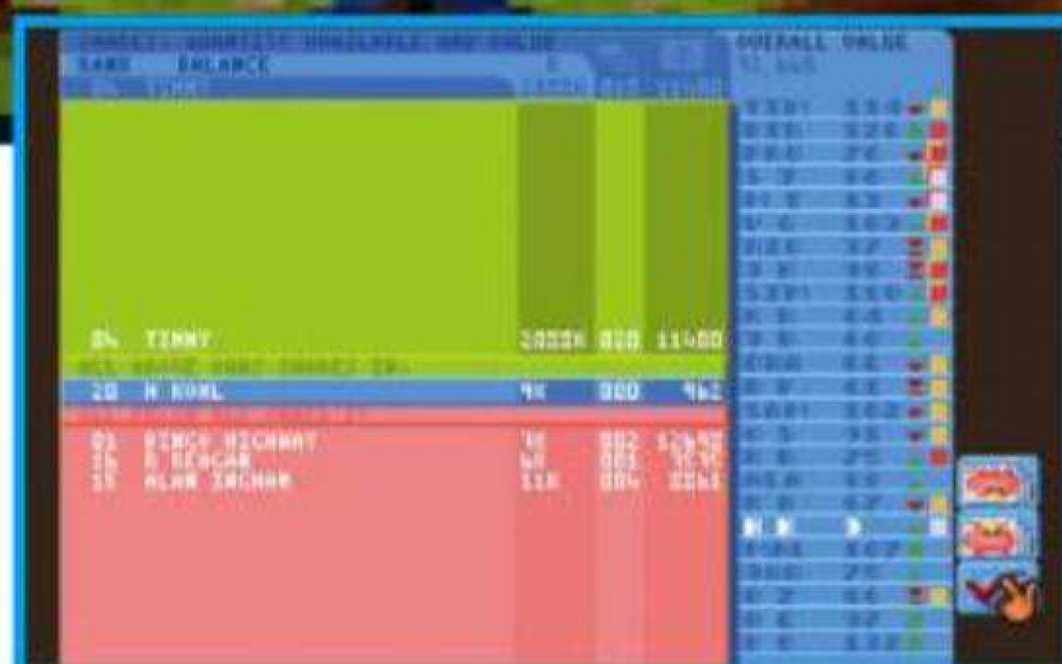
SATURN

Esta versión fue lanzada a la vez que la versión de PlayStation. Al ser un port con una programación más simple en MS-DOS, significaba que no había mucha diferencia entre las consolas de Sega y Sony. Es un port sólido, jugable y muy manejable... pero la consola de Sony le ganó con cierta ventaja.



PLAYSTATION

PlayStation tenía un as bajo la manga: las versiones 32-bits de *Theme Park* tenían todas el mismo diseño, apariencia y funcionalidad, pero en la consola de Sony contaba con un plus: la opción de pasear por el parque en 3D. Era rudimentario y siniestro, pero una gran novedad para la época.



» [PC] El juego tiene un completo mercado de valores, y aquellos avispados que le prestaban atención podían llevarse el Gordo...



» [PC] ... y ser premiados con esta ¿alegre? animación si conseguían comprar todas las acciones del parque.

¿por qué no permitir jugar a varios jugadores a la vez y que puedan mandar matones a otro parque y, si su seguridad no es lo suficientemente buena, destrozárselo?". Este fue el tipo de cosas que nos llegamos a plantear.

Lamentablemente esto sucedió en un tiempo en el que las conexiones a Internet no estaban tan extendidas, y por eso no era una característica tan importante como pudo parecer en un primer momento. "Al final, no nos pareció que fuese lo suficientemente importante como para que mereciese el esfuerzo", admite Demis. Suponía muchos retos técnicos y, en aquellos tiempos, casi nadie jugaba online en modo multijugador. Si ibas a jugar a un videojuego multijugador lo hacías a través de red local (LAN). Pero en realidad, en términos de impulsar ventas, no tenía mucho uso práctico. Por lo que finalmente lo descartamos". Sonaba muy bien.

Demis menciona cómo Bullfrog era un verdadero "punto de fusión" de talento donde iban a encontrarse gente con trayectorias totalmente diferentes, con cualidades muy fuertes en sus respectivos campos y, como tal, esto propició un gran número de desarrollos experimentales. Un ejemplo tiene que ver con *Disney's Coaster*, que solamente funcionaba como un diseñador de montañas rusas 3D con muy poca jugabilidad. "Peter y yo hackeamos el juego y exportamos las montañas rusas a *Theme Park* en el mismo formato de archivo que el juego de Disney utilizaba. Por lo que podías diseñar tu montaña rusa y entonces montar en ella en un motor 3D. Había un montón de cositas divertidas como esas que nunca llegaron a verse en el juego final".

> "CON ESTE TIPO DE JUEGOS CONVIERTES AL JUGADOR UNA PIEZA CREATIVA CLAVE"
> DEMIS HASSABIS

Pero no todo eran risas y diversión, por supuesto, ya que les llegaba presión desde muchos lados diferentes. Era un trabajo duro, admite Demis, había que trabajar durante el día y probar por la noche, se convertía en una necesidad cuando los equipos de trabajo eran tan reducidos de tamaño. "Te permitía ser súper creativo", añade, "porque significaba que se te podía ocurrir una idea por la mañana, empezar a programar esa noche y quizá implementarlo para

CONSTRUYE EL PARQUE PERFECTO

ESTOS CONSEJOS HARÁN QUE CORRA EL DINERO...

¡VIAJE EXPRESS!
Puedes colocar múltiples entradas y salidas en atracciones, como el tubo de plástico en la carrera de coches para dar la posibilidad de viajar alrededor del parque.

¡RENUEVA LAS ATRACCIONES!
Cuanto más envejecen las atracciones, más necesario es revisarlas con frecuencia. Considera sustituir las viejas por otras nuevas para evitar problemas.

¡COLOCA SEÑALES!
Son esenciales para guiar a tus visitantes hacia la comida y las atracciones. A las personitas les hace feliz seguir señales...

¡COMPRA GLOBOS!
A todo el mundo le encanta comprar globos. Coloca una tienda Balloon World en la entrada de tu parque para mejorar la felicidad de tus visitantes.

finales de esa misma semana. No necesitabas pasar por multitud de equipos u otros procedimientos". Si bien esto fortaleció la creatividad y las buenas ideas, el verdadero reto fue optimizar *Theme Park* para todas las plataformas en las que se iba a lanzar. Y en PC convivían bastantes a la vez. "Tenía que funcionar en un 486 y en los primeros Pentium. Casi no tenían memoria y la velocidad del procesador era muy lenta". Como muchos desarrolladores de la época, era una batalla constante tratar de sacar lo máximo del hardware, pero es que además Demis estaba intentando crear una simulación rica y profunda. "Esto me trae buenos recuerdos" dice, "porque ocurría que la gente del motor gráfico te decían, 'OK, estos son los milisegundos que necesitas para la lógica de tu IA antes de que se pinte el siguiente frame, y no puede llevar más tiempo que esto porque el motor gráfico necesita el resto'. Y entonces de verdad tenías que encajar esos frames dentro de ese ciclo, por lo que básicamente tenías un límite. 'Puedes usar 10 de los 50 frames de refresco por segundo para hacer toda la lógica de la IA'".

A pesar de la corta edad de Demis, cuando *Theme Park* se lanzó en 1994 se consideró como un gran logro. Mientras las personitas deambulaban por el parque, con pensamientos sobre el estado de la limpieza del suelo o el deseo de encontrar la maldita salida, el juego se convertía en una revelación para jugadores de todo del mundo. Es muy probable que los títulos de simulación empresarial no naciesen con *Theme Park*, pero sentó las bases para crear algo divertido, entretenido, pero a la vez rico y con profundidad. Un sistema viviente al que le afectaban las decisiones y acciones del jugador. Era único en su experiencia, pero también en su estilo y la combinación resultante tuvo un gran efecto en la popularidad del juego. "*Theme Park* atrajo al público femenino y de más edad", añade Demis, "en esos momentos no eran el prototipo de gamer. Pero obviamente lo son si diseñas el tipo de juego correcto".

Como sugiere Demis, *Theme Park* es un juego que ofrece a los jugadores algo más que la típica base violenta o competitiva de muchos videojuegos."Solía pensar mucho en ello en los años siguientes al lanzamiento de *Theme Park*, y pienso que una de las razones fue por su naturaleza: era un juego muy constructivo. La mayoría de los títulos en los que había trabajado, o con los que había jugado, se centraban en ganar y aquí teníamos un desarrollo que trataba sobre la expresión de la creatividad, el diseño y la construcción". Hoy en día, esto no parece tan raro porque existe un tipo de juego para cada tipo de persona, pero en aquella época no había nada parecido a *Theme Park*, por lo menos, no con ese nivel de complejidad y credibilidad. Pero Demis no cree que esta sea la razón por la que *Theme Park* se ha convertido en un clásico: "Con este tipo de juegos, involucras al jugador y le conviertes en un componente creativo clave. Crean sus propias historias utilizando las herramientas que tú le das". ✱



» [PC] Una de las partes más emocionantes del juego consistía en investigar para construir tu propia montaña rusa.



CÓMO SE HIZO

MAUI MALLARD

TEXTO DE MAX NASIKAN



MAUI MALLARD, EL PRIMER PROYECTO DE DISNEY INTERACTIVE, LO CREÓ UN ESTUDIO DE EE.UU., AUNQUE EL JUEGO NUNCA SALIÓ EN AQUEL PAÍS Y SU DESTINO PERMANECE, INCLUSO AHORA, OCULTO POR UNA ESPESA SOMBRA. ES HORA DE SABER CÓMO DONALD CAMBIÓ EL TRAJE DE MARINO POR EL DE NINJA.



CRAIG ALLEN

» Craig trabajó como productor asociado en *Maui Mallard.*



JOHN FIORITO

» John se encargó del trabajo de artista principal en *Maui Mallard.*



PATRICK GILMORE

» Patrick trabajó como productor senior en *Maui Mallard.*

Disney cuida mucho a sus gallinas de los huevos de oro; actualmente muchos de sus proyectos del pasado reviven en forma de secuela o *remake.* Pero hace muchos años Disney sí le cortó las alas a un pato muy concreto, privando con ello a los propietarios de una Genesis en EE.UU. de un potencial éxito de taquilla.

Cuando *Aladdin* salió en la consola de 16 bits de Sega, a finales de 1993, sus ventas superaron todas las expectativas. Disney decidió entrar en el negocio de los videojuegos cuando se dio cuenta de que podían ser un negocio muy rentable. Así nació Disney Interactive, el primer estudio interno de videojuegos de la empresa, cuya primera creación fue un detective llamado Maui Mallard que era la viva imagen del pato Donald. "Maui nació del deseo de crear algo atrevido con los personajes de Disney de una manera que solo podía hacer la propia Disney", recuerda el productor senior Patrick Gilmore. "La idea era tomar un personaje clásico y crear una aventura totalmente nueva, sin basarse en la nostalgia o los clásicos. Íbamos a desarrollarlo con el primer equipo de videojuegos de Disney".

El juego original se creó para Mega Drive (Genesis en EE.UU.) y se concibió como sucesor de *Quackshot*. "Uno de los primeros juegos en los que trabajé en Disney fue *Quackshot*", continúa Patrick. "Por cierto, 'Quackshot' era un juego de palabras con la expresión inglesa *crack shot,* que se usa para describir a un buen tirador. "Al juguetear con las palabras *crack* y *quack* me vinieron a la cabeza las viejas revistas *pulp* de la misma época que Indiana Jones y, dado que ser un detective era menos interesante que ser Indiana Jones, le pusimos una camiseta hawaiana como si fuera Magnum, el investigador privado, que es un papel que le pegaba mucho más".

"SI NO HABER TRABAJADO EN ÉL REY LEÓN HABRÍAMOS LANZADO MAUI MALLARD UN AÑO ANTES" JOHN FIORITO



» [Mega Drive] Notabas la elasticidad de la liana, para llegar alto tenías que estirarla al máximo.

También se emplearon elementos habituales en la cultura pop de principios de los años 90, desde pelis de ninjas a *puenting.* El proyecto incluía zombis y una tribu de Muddrakes de dientes afilados, algo bastante arriesgado para la Disney de hoy en día. Para destacar su conexión con la empresa el equipo se inspiró en diversas atracciones de Disney como *La Mansión Encantada* o *Piratas del Caribe*.

Maui Mallard tomó prestadas numerosas ideas de sus predecesores en la industria del videojuego. Así, *Gunstar Heroes* influyó en el sistema de armas del juego y, en lugar de los desatascadores de *Quacksot,* el jugador disparaba bichos. Además, se añadió un bastón con el que se podía balancear cuando se convertía en ninja, una mecánica parecida a la de *Earthworm Jim* ¿Coincidencia? Casi. "Lo cierto es que tanto *Maui* como *Earthworm Jim* se inspiraron en *El Libro de la Selva* que había creado el mismo equipo que trabajó con Disney en *Aladdin* y que luego fundaría Shiny Entertainment para desarrollar *Earthworm Jim",* recuerda Patrick.

El proyecto recibió luz verde a finales de 1993. El desarrollo comenzó al mismo tiempo que *Earthworm Jim* pero *Maui* se vio obligado a parar y su competidor salió un año antes. El equipo tropezó con el primer obstáculo de Disney: "Nuestro equipo tuvo que dejar a un lado el proyecto durante seis meses para ayudar en *El Rey León",* recuerda el artista jefe, John Fiorito. "Si no hubiésemos trabajado en él habríamos lanzado *Maui Mallard* un año antes. Viéndolo en retrospectiva, probablemente fue una decisión financiera inteligente optar por *El Rey León* en lugar de por *Maui Mallard.* Una vez solucionado ese problema, parte del equipo de *Maui* retomó el proyecto con fuerzas renovadas. Los creadores intentaron que la jugabilidad de los niveles fuera lo más variada posible. Así surgió una característica clave en el juego con la división del personaje principal en dos entidades: Maui era un detective hawaiano y un ninja, cada uno con diferentes mecánicas. Si combinamos eso con el *puenting,* el buceo con retroceso de pistola,



» [Mega Drive] La fase bonus es un paseo por la montaña rusa en un monociclo.



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** SEGA
» **DESARROLLADOR:** DISNEY INTERACTIVE, VARIOS
» **LANZAMIENTO:** 1995
» **PLATAFORMA:** MEGA DRIVE, VARIOS
» **GÉNERO:** PLATAFORMAS



MÁS DEL CREADOR

EL REY LEÓN
SISTEMA: MEGA DRIVE, VARIOS
AÑO: 1994

TOY STORY (EN IMAGEN)
SISTEMA: MEGA DRIVE, VARIOS
YEAR: 1995

EL MUNDO PERDIDO: PARQUE JURÁSICO
SISTEMA: PLAYSTATION
AÑO: 1997

MISTERIO EN BRASIL

UN LANZAMIENTO QUE SORPRENDIÓ HASTA A LOS CREADORES DEL JUEGO

En la primavera de 1997 el editor brasileño TecToy lanzó *Maui Mallard* para su mercado de Mega Drive. La singularidad de este evento se sumó al hecho de que fue el primer y único lanzamiento del juego original de 16 bits en su forma final.

La jugabilidad de las versiones europea y brasileña contenía docenas de diferencias, desde pantallas con pistas cuando morías a distintas contraseñas. Se arreglaron varios bugs y se añadieron algunos *sprites* que faltaban en la edición europea de Mega Drive (por ejemplo, el polvo bajo los pies de Maui). Curiosamente, todos estos cambios que se hicieron en la versión brasileña se parecen muchísimo a los que se realizaron en la versión de PC, que se había comercializado seis meses antes.

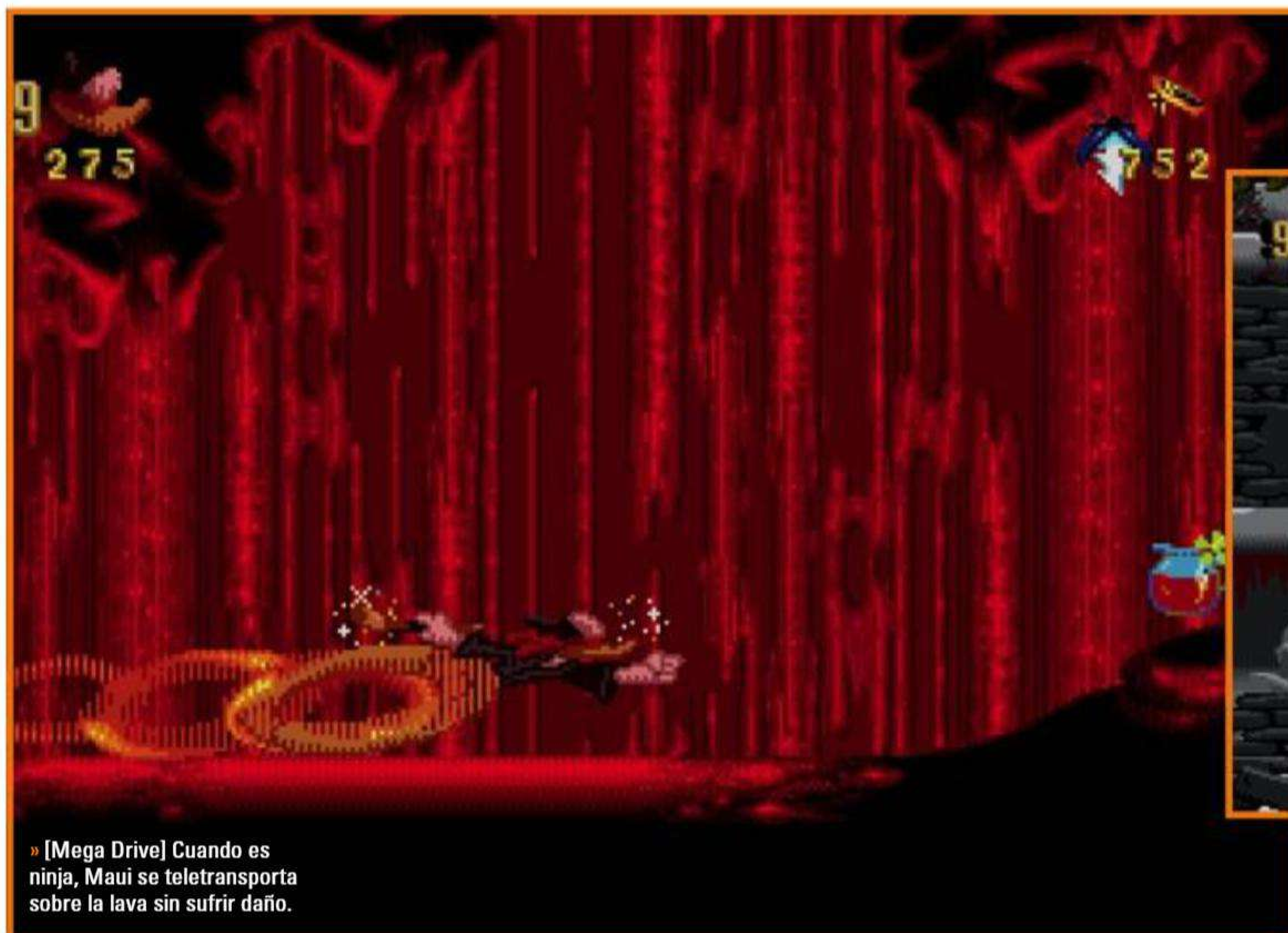
En 2020 se vendió en Ebay un cartucho único de Genesis. En 1996 se crearon cartuchos parecidos con una pequeña circulación que pasaron por las manos del equipo de *Maui* (Craig Allen tiene uno con la misma etiqueta). Los cambios en la jugabilidad eran idénticos a los del cartucho de Mega Drive que salió en Brasil. Las versiones finales del juego de Genesis original (NTSC) y la de Mega Drive brasileña se crearon a la vez, en noviembre de 1996.

La última pista de este extraño suceso es el cambio de apellido del productor asociado. Craig lo cambió oficialmente en marzo de 1996 y el nuevo aparece solo en los créditos del juego brasileño de Mega Drive y en la versión de PC, que se terminó en octubre de ese año.

Por lo tanto, la versión final del juego original de Genesis se completó solo después del lanzamiento europeo en Mega Drive y más tarde se convirtió en la fuente para el lanzamiento de *Maui,* y al final salió solo en Brasil. Caso cerrado.



» Este cartucho es una joya de la colección de Rafael Gutiérrez.



» [Mega Drive] Cuando es ninja, Maui se teletransporta sobre la lava sin sufrir daño.

un viaje en montaña rusa con un monociclo, carreras a toda pastilla inspiradas en Sonic y mucho humor tenemos como resultado uno de los juegos más infravalorados de la consola de Sega.

Sería un crimen hablar de *Maui Mallard* y no decir que rompió los esquemas de la animación a mano en un juego de 16 bits. Fue obra de Creative Capers, que venía de trabajar en *Mickey Mania.* Para quienes venían de Don Bluth Studios y habían trabajado antes en *Dragon's Lair* y *Space Ace* no suponía ningún problema crear una animación magnífica para el juego. Pero esta vez los animadores tuvieron que lidiar con las limitaciones de la propia consola.

"Teníamos límites en el número de dibujos que se podía usar por el tamaño de los archivos. Esto no existía en la animación de películas, que es de donde veníamos, y tuvimos que aprenderlo", recuerda Sue Shakespeare, la productora de animación del juego y presidenta de Creative Capers. "Patrick Gilmore nos ayudó a entender lo importante que era 'conseguir mucho con poco', lograr mucha acción con pocos dibujos".

Además, el productor asociado Craig Allen quería que la acción de *Maui* fuera 'rápida' y que respondiera con presteza a las acciones del jugador.

> "En EE.UU. pensaron que parecería un juego para un público más joven que aquel al que iba destinado el juego originalmente y que sería mejor crear una franquicia"
> **Craig Allen**

"Desarrollamos varias técnicas para mostrar mucha acción con unos pocos dibujos", continúa Sue. "Un ejemplo es cómo desenfundaba Maui la pistola. En una animación 'fluida' normal esta acción requiere de seis a ocho dibujos. Lo logramos con tan solo un par de dibujos que mostraban múltiples imágenes en un solo dibujo. Se percibe como una acción suave pero se hizo muy rápido".

Algunas animaciones no se incluyeron en el juego original de Mega Drive, pero sí en la versión SNES, que Eurocom había desarrollado de forma simultánea desde el otro lado del Atlántico. Asimismo, algunas animaciones e incluso algunos de los personajes del juego original no llegaron a la versión de SNES, pese a que el estudio británico tenía más opciones para los gráficos en la consola de 16 bits de Nintendo.

Esto es porque cuando terminó el contrato con Creative Capers hubo que realizar animaciones adicionales que se encargaron a los animadores internos del equipo de *Maui,* en Burbank. En aquel entonces no estaba coordinada la interacción de los departamentos de la recién nacida empresa y las animaciones posteriores del juego, creadas dentro de los muros de Disney Interactive, no llegaron a tiempo a manos de los ingleses de Eurocom. Las estrictas limitaciones



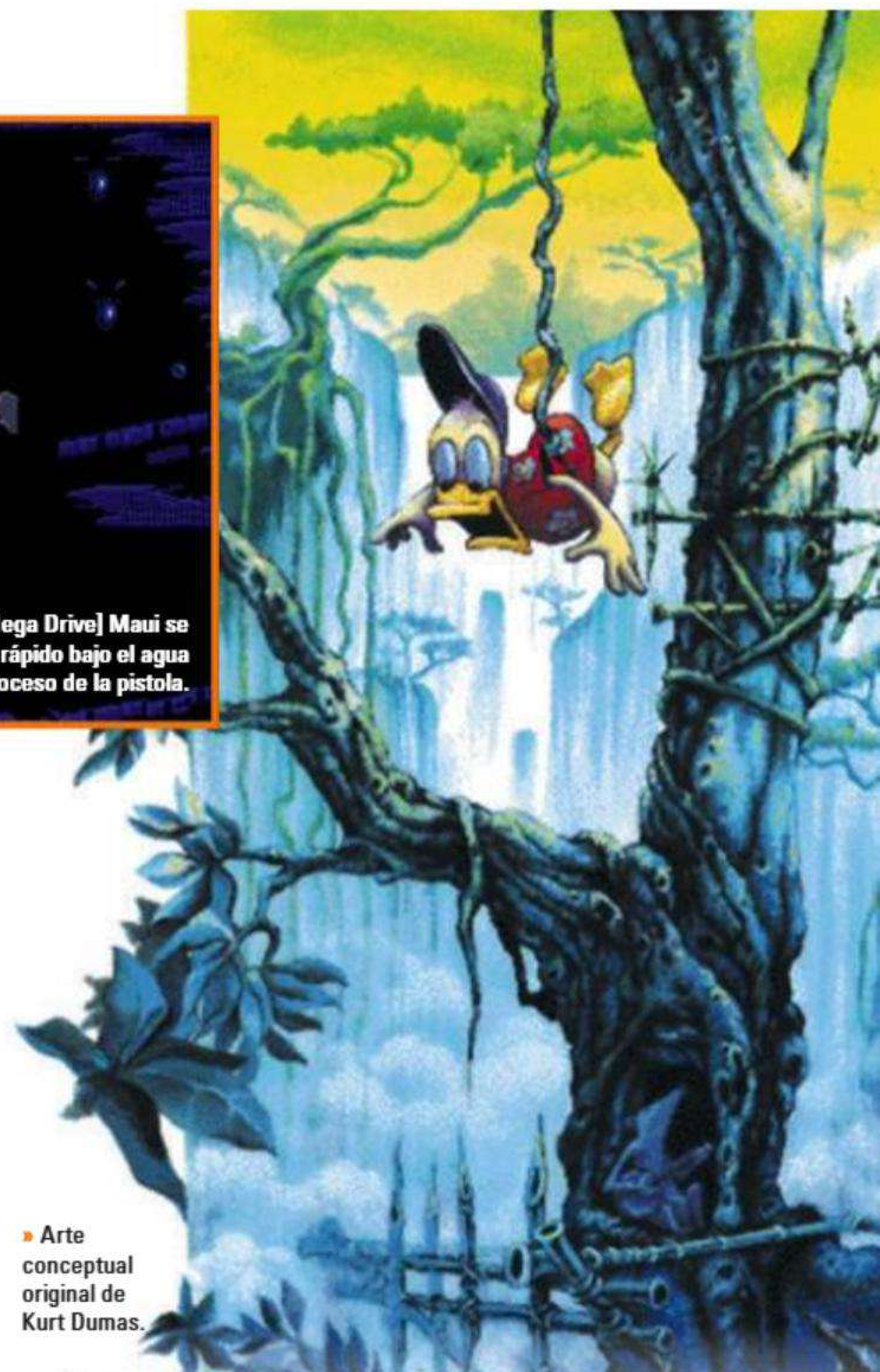
» El famoso artista de carteles Drew Struzan creó este diseño para la versión PC.



» [Mega Drive] ¡Disney inspirándose en Lovecraft! Este nivel se inspiró en la portada de uno de sus libros.



» [Mega Drive] Maui se mueve rápido bajo el agua con el retroceso de la pistola.



» Arte conceptual original de Kurt Dumas.

de la memoria dejaron su huella no solo en la animación. El equipo comprimió todo lo que pudo y el resultado fue que de los 10 niveles que iba a ofrecer originalmente solo ocho llegaron al juego final. Aunque los niveles The Temple of Shabuhm Shabuhm y Luau se quedaron fuera, en el último momento se montó, con fragmentos de ambos, un nivel bonus en el que montabas un monociclo.

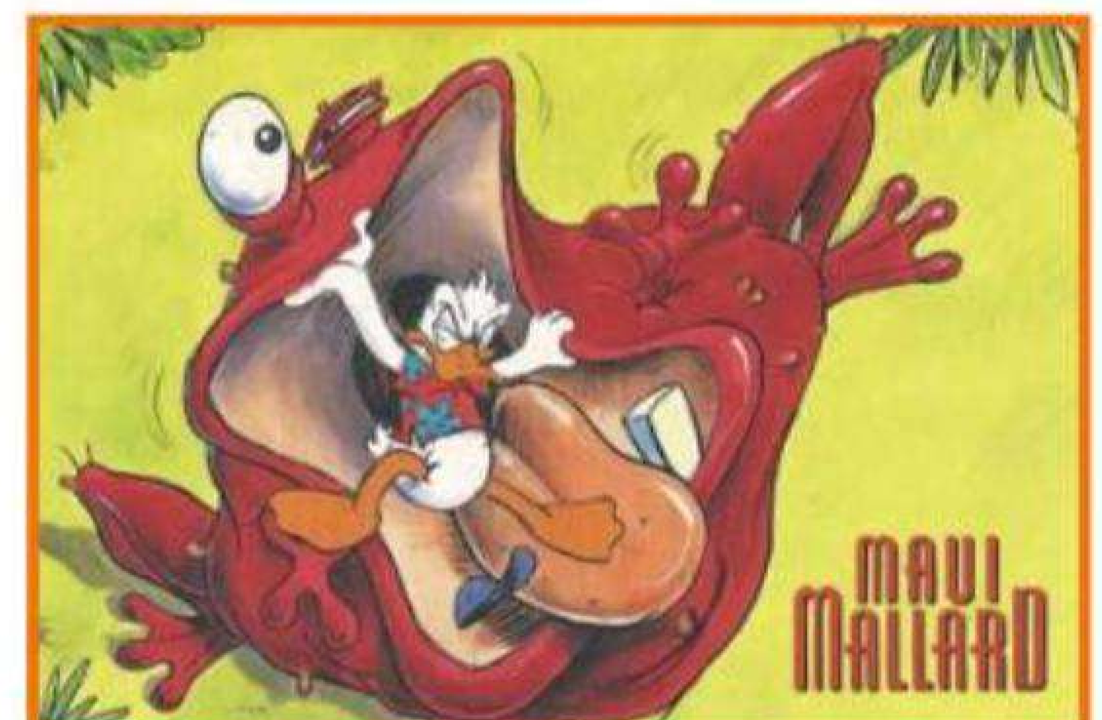
La música de Maui Mallard fue la primera banda sonora completa que hizo Michael Giacchino, ahora un reconocido compositor de las películas de Pixar y ganador de un Oscar. Michael escribió la mayoría de los temas del juego, pero dejó DI antes de que el proyecto estuviese terminado. El resto de las canciones, así como los efectos de sonido, los creó el diseñador de sonido Patrick Collins, que en ese momento trabajaba en cuatro proyectos Disney de forma simultánea. "Estaba a la vez con *Gargoyles, Maui Mallard* y *Pocahontas*", dice. "Y también hice una versión de la canción *You've got a Friend In Me* para el lanzamiento de *Toy Story* en Genesis. Hubo un momento en que estuve sin dormir tres días seguidos intentando terminar todo para llegar a las fechas de entrega de los cuatro juegos. *Maui* fue el juego que más me gustó".

Al principio la empresa tenía unas altas expectativas hacia *Maui Mallard.* Había negociaciones con Disney Television Animation para que el personaje apareciera en una serie de animación. Incluso se había hablado de que *Blizzard Beach* de Walt Disney World se convirtiera en una parque acuático temático. A principios de octubre de 1995 se enviaron a los editores las versiones finales de MD y SNES y el equipo de *Maui* celebró el fin del proyecto con una fiesta a la que invitaron a la gente de Eurocom. Estaban orgullosos, el juego estaba a punto de salir a la venta y parecía que nada podía impedir que se convirtiera un éxito similar al de *Aladdin.*

Pero se acercaban la Navidad y *Maui* no llegaba a las estanterías de los Estados Unidos. El juego sí había salido a la venta para la Mega Drive ▶



» [SNES] El bastón ninja servía para hacer acrobacias, desde agarrarse a escalar.



» Algunos de los materiales promocionales del juego.

LAS CONVERSIONES

¿QUÉ HAY DE LAS OTRAS VERSIONES DE MAUI MALLARD?



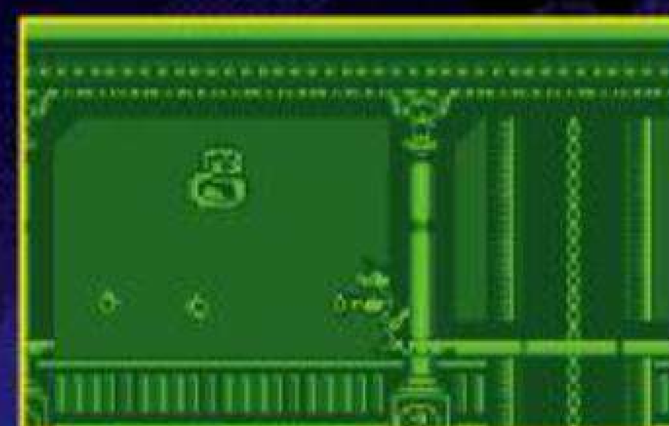
SNES

La versión de SNES, creada por el equipo de Eurocom, era totalmente distinta al juego original, no solo en los *sprites* y el fondo, también en buena parte de la jugabilidad. La versión del estudio británico no es un *port* propiamente dicho, sino su propia visión del juego.



PC

El equipo de Disney Interactive llevó la versión de Genesis a PC así que, excepto el *pixel art* mejorado, la única diferencia relevante fue la música. Hay que alabar el uso del Red Book CD, que permitió a los compositores utilizar los archivos midi originales de alta calidad.



GAME BOY

Bonsai Entertainment se encargó de esta mediocre adaptación en 1998, en la etapa final de la consola portátil de Nintendo. Las limitaciones de los 8 bits de la Game Boy afectaron a la jugabilidad y al guion; debido a la falta de animaciones en los vídeos parecía que Maui moría de repente al final.



europea con el nombre de *Donald en Maui Mallard* pero no en su país de origen. La versión de SNES corrió aún peor suerte, porque se lanzó a finales de 1995 solo en Alemania. ¿Qué sucedió? "El juego tenía que estar terminado para las navidades de 1995", recuerda Patrick Collins. "Poco después me dijeron que el lanzamiento en EE.UU. se había retrasado o cancelado. Estaba muy enfadado. Recuerdo que fui a los de *marketing* y pensé: '¿qué?' y me dijeron: 'Donald está más de moda en Europa que en los Estados Unidos'. Les dije que estaban equivocados pero no sirvió para nada".

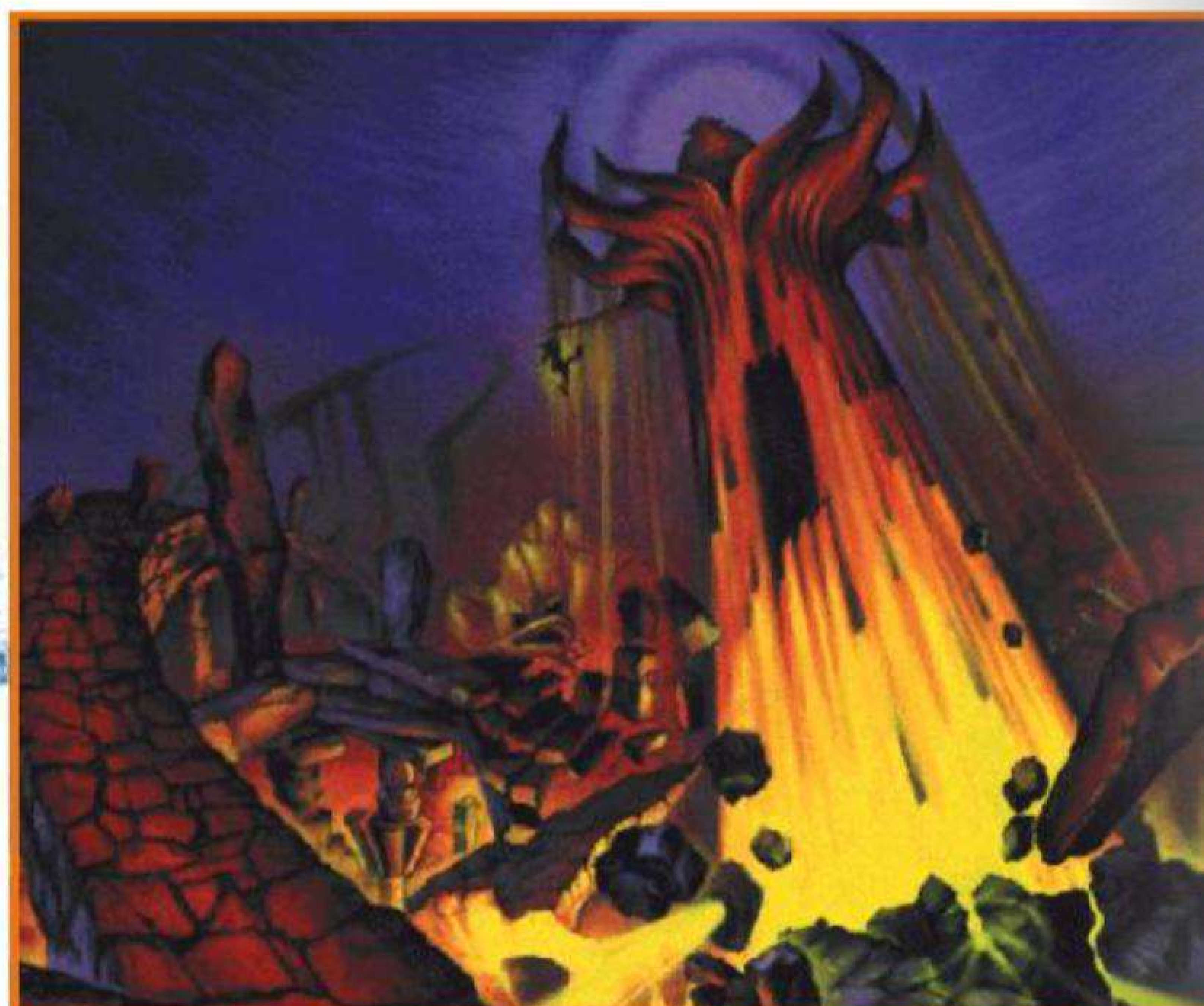
Patrick Gilmore lo explica así: "En aquel momento, Disney no tenía la licencia para publicar en Genesis ni en Super Nintendo. Hasta ese momento habíamos sacado al mercado juegos de PC y co-desarrollado juegos junto a editoras autorizadas. Para lanzar un juego en consola necesitábamos firmar acuerdos de publicación con Sega y Nintendo, o encontrar a un socio con el que hubiéramos podido co-publicar *Maui*. El problema fue que los socios a menudo invertían porque una relación con Disney venía acompañada de la promesa de algún tipo de evento cultural desde el punto de vista del *marketing:* el impulso para relanzar un personaje o el lanzamiento de la siguiente gran película. Había unas cuantas propuestas y todas pedían a Disney que pusieran fondos de *marketing,* algo para lo que no había presupuesto dentro de la división. El resultado es que nunca se llegó a un acuerdo".

Así, un juego creado en EE.UU. se convirtió en una exclusiva de Mega Drive para los mercados europeo y brasileño, pero en Europa incluso la campaña publicitaria fue casi nula. Por alguna decisión extraña de *marketing,* se permitió que el destino siguiera su curso, lo que afectó a las modestas ventas. El equipo se agobió con esta decisión. "Me dijeron que me reuniera con Steve McBeth, el jefe de productos de consumo de Disney en Norteamérica y presidente fundador de Disney Interactive", continúa Patrick Gilmore. "Me dijo que habían agotado las opciones para encontrar un editor que asumiera parte del riesgo de lanzar *Maui*. Dijo que creía que era 'un gran juego, un juego bueno de verdad' y que el equipo había logrado el objetivo de construir un producto original digno de Disney. Dijo que no veía la manera de publicarlo en los Estados Unidos pero que no iban a tirar la toalla de lanzar *Maui* en todos los territorios donde vieran una oportunidad de hacerlo. "Nuestra estrategia siempre fue 'hazlo y saldrá adelante'. Solo nos preocupábamos porque el juego fuese divertido. Nunca se nos ocurrió que para una empresa del tamaño de Disney supusiera un reto sacar el juego al mercado".

"NUNCA SE NOS OCURRIÓ QUE PARA UNA EMPRESA DEL TAMAÑO DE DISNEY SUPUSIERA UN RETO SACAR EL JUEGO AL MERCADO"
PATRICK GILMORE



» Arte conceptual del nivel final, de Kurt Dumas.



» Arte conceptual para el nivel The Realm of the Dead.

¿Qué sintió en aquel momento Patrick, que estuvo en el proyecto desde el principio? "Recuerdo haber pensado '¿por qué no lo pensaron antes? Pero un segundo después me di cuenta de que, de haber sido conscientes antes, lo más seguro es que hubieran cerrado el estudio. Nunca habríamos tenido la posibilidad de crear el juego. Así que lo que sentí fue gratitud por haber podido hacerlo".

En 1996, Disney Interactive decidió lanzar el juego original en PC. Como no estaba sujeto a los fabricantes de cartuchos ni debían firmar contratos con ningún socio, el equipo se vengó del llamado "fracaso" del juego en la consola de Sega. Los artistas de *Maui* mejoraron los gráficos originales y la ambientación se transmitió de una forma maravillosa gracias a la alta calidad de las pistas que habían creado originalmente el compositor y el diseñador de sonido antes de convertirlas al sonido del chip de Sega. La versión PC tuvo su propia campaña promocional en el mercado norteamericano.

En aquel momento decidieron cambiar el nombre del juego a *Maui Mallard In Cold Shadow,* ¿por qué? "En Europa, por lo visto, el Pato Donald era el principal atractivo para la venta, por eso el juego se llamó allí *Donald In Maui Mallard",* responde Craig. "Sin embargo, en EE.UU. pensaron que parecería que era un juego para un público más joven que aquel al que iba destinado el juego, y que sería mejor crear una nueva franquicia. Después de muchas reuniones de *marketing,* se decidió que el nombre de esa franquicia sería *Cold Shadow"*.

John recuerda: "De hecho, *Cold Shadow* es el tercer nombre del juego. Queríamos que la versión PC fuera un nuevo punto de partida, el germen de una nueva línea de juegos de PC de Disney Interactive. Cambiamos el nombre de *Maui Mallard* a *Bad Mojo* o *Mojo Rising*, por el vudú y la isla encantada. Alguien en Disney





» [Mega Drive] La animación tiene la calidad que cabe esperar de una obra de Disney.


» [Mega Drive] Estos amiguitos están armados con peligrosas sierras yo-yo.

pensó que lo de 'mojo' sonaba a algo sexual y pagano y tuvimos que dejar lo de *Bad Mojo*".

Al mismo tiempo, Nintendo compró a DI los derechos del juego y a finales de 1996 lanzó de forma independiente la versión SNES en EE.UU., con el nuevo título y la carátula de la versión PC. Por extraño que parezca, ambos estudios no terminaron la versión NTSC para SNES y Genesis hasta agosto y noviembre de 1996, respectivamente. Un año después de haber acabado las versiones PAL del juego. La versión japonesa para Super Famicom se terminó en octubre de 1996.

Pese a que el juego salió en Windows y posteriormente en SNES, *Maui* cayó muy pronto en el olvido. Los jugadores estaban centrados en las consolas de la siguiente generación, como PlayStation, y Sega ya se había orientado hacia Saturn. Aunque se prometió en varias ocasiones que *Maui* se lanzaría para la Genesis en la prensa estadounidense y en el CES a principios de 1996, los jugadores de la Mega Drive americana nunca pudieron catarlo, excepto un puñado de suscriptores del Sega Channel. El momento idóneo había pasado.

"*Maui Mallard* salió en EE.UU. un año después de que lo hubiésemos terminado, y fue porque la empresa no sabía si quería lanzarlo o no", concluye el productor asistente David Bergantino. "Cuando por fin lo hicieron los 16 bits estaban ya empezando a morir, y pareció que había sido un fracaso. Teníamos la sensación de que si lo hubieran lanzado antes habría sido uno de los más vendidos en los 16 bits".

Quizás sea simplemente que el primogénito de Disney Interactive nació en el momento menos oportuno, pero incluso un cuarto de siglo después su plumaje sigue intacto. La versión PC se ha lanzado hace poco en Steam y ahora *Maui Mallard* puede llegar a un nuevo público, además de a sus fans originales. Teniendo en cuenta lo difícil que fue el parto es asombrosa la cantidad de fans que tiene entre los más jóvenes. Patrick Gilmore cree que no debemos sorprendernos "Creo que lo que es bueno no puede enterrarse para siempre". *

Gracias a John Fiorito, Patrick Gilmore, David Bergantino, Craig Allen, Sue Shakespeare, Kurt Dumas, Patrick Collins, Mat Sneap y a Jon Williams por compartir sus recuerdos sobre el desarrollo de *Maui Mallard*.

DOBLE IMPACTO

EL JEFE DE PROGRAMACIÓN EN EUROCOM JON WILLIAMS Y EL PRODUCTOR MAT SNEAP DESTACAN LAS DIFERENCIAS ENTRE LAS VERSIONES RIVALES DE CONSOLA

MEGA DRIVE



Jon: "No habríamos podido terminar la versión de SNES a tiempo si hubiéramos esperado al código y los vídeos que recibíamos de la versión principal de Genesis. Esto nos obligó a tomar la decisión de que hacer una versión diferente cuando lo necesitábamos, aunque las dos utilizan los mismos *assets*".

SNES



Mat: "Trabajábamos a ciegas. Los chavales de EE.UU. tenían problemas, y nosotros también. No teníamos tiempo de esperar a ver lo que hacían y convertirlo. Así que fue un poco como: 'Aquí tenéis unos cuantos gráficos de Genesis que no se han implementado todavía. Haced algo guay con ellos para SNES'".

MEGA DRIVE



Jon: "Teníamos el documento de diseño de juego original pero el equipo de Disney realizó muchos cambios por el camino porque algunas cosas no funcionaban. Tuvimos que inventarnos un nivel de bonus que fuera divertido, así que adapté las rutinas de rebote del órgano para estos gráficos".

SNES



Mat: "Se habían redibujado los gráficos, en parte porque había más colores disponibles y por las proporciones de la pantalla. Utilizamos una trama diferente ya que los píxeles de SNES eran más anchos, por lo que el efecto que usaron en Genesis no funcionó aquí".

MEGA DRIVE



Jon: "El speedrun no se incluyó en la versión de SNES probablemente porque teníamos un límite en la cantidad de *sprites* en una línea".

SNES



Mat: "No esto seguro de por qué era diferente, supongo que por la falta de tiempo. Cumplir algunos plazos requiere un esfuerzo enorme".

MEGA DRIVE



Jon: "Recuerdo que vi la jugabilidad de la rana en la versión de Genesis y no tenía ni idea de cómo íbamos a replicarlo en SNES. Más tarde descubrimos que lo habían cambiado en Genesis pero ya era demasiado tarde para realizar los cambios que habían hecho".

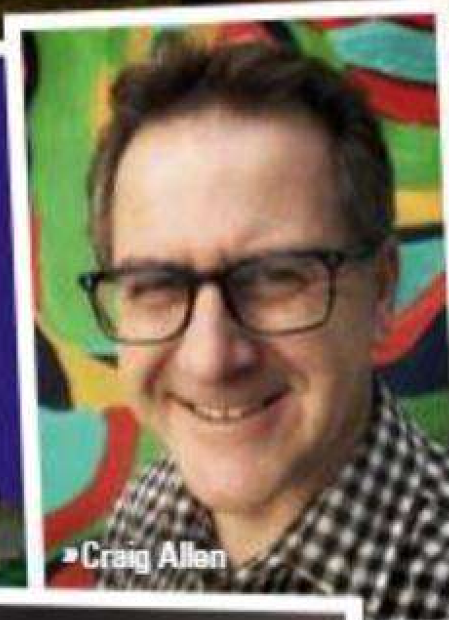
SNES



Mat: "Creo que recuerdo que John Williams y yo trabajamos como locos infinitas horas para hacerlo. Una noche se quedó dormido sobre el teclado y trazó una línea de bloques al azar por el nivel con la nariz... te aseguro que lo hizo".






» Craig Allen


» Mat Sneap

» [PlayStation] El programador Jon Williams tiene demos de los niveles de Maui 2.


» El Faro del nivel Lost City Of Dread. Arte conceptual de John Fiorito.

MAUI MALLARD 2

Si el lanzamiento del primer Maui Mallard tropezó con la indecisión de los directivos y los responsables de marketing, la secuela se encontró con obstáculos más altos. Descubre cómo un dios olímpico acabó con las ilusiones de Eurocom.

Texto de Max Nasikan

LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** DISNEY INTERACTIVE
» **DESARROLLADOR:** EUROCOM
» **SISTEMA:** PLAYSTATION, SATURN
» **FECHA PREVISTA** NOVIEMBRE DE 1996

» Una de las tres formas del Maui malvado que iba a ser el jefe final.



Los créditos finales de *Maui Mallard* incluían una frase: "Watch for Maui's next adventure". El desarrollo de la secuela comenzó en verano de 1995, antes incluso de que se facturara la versión europea del juego original de Mega Drive. *Maui 2* iba a ser el primer proyecto de Disney Interactive para la siguiente generación de consolas. El título provisional fue *Maui Mallard And The Lost City of Dread* y se iba a lanzar al mismo tiempo en PlayStation y Sega Saturn, a finales de 1996.

El desarrollo de la secuela se encargó a Eurocom, que acababa de hacer el *port* de *Maui* a SNES. El equipo de Disney Interactive elaboró toda la historia con los conceptos de los niveles de la secuela y se olvidó del tema para dedicarse al *port* para PC de la primera entrega, confiando el resto del trabajo a un estudio británico que ya tenía experiencia en el desarrollo de juegos para las nuevas consolas.

"Después de *Maui*, Disney nos pidió desarrollar *Maui 2* para PlayStation", explica el cofundador de Eurocom y productor Mat Sneap. "Teníamos una demo en marcha, era 2,5D. Un 3D sencillo con muchas texturas para que pareciera *pixel art* pero había límites en la profundidad de la pantalla. Hasta donde recuerdo, habíamos empezado a trabajar en algo como un cementerio de aviones. Además, habíamos convertido los sprites de SNES y estábamos intentando que las mecánicas funcionasen".

En febrero de 1996 el documento final de diseño estaba listo, con una breve descripción de todos los niveles y un guion detallado de las escenas de vídeo. *Maui 2* iba a contar con muchas escenas de vídeo con diálogos de los personajes, algo que no pudo tener el primer juego por la falta de memoria. El equipo ya no estaba limitado por los 16 bits y decidió aprovechar al máximo el potencial de PlayStation. "*Maui 2* iba a ser nuestro primer juego de la nueva generación", recuerda el productor senior de DI Craig Allen. "Intentábamos exprimir la potencia de PlayStation, así que optamos por los escenarios dinámicos: que el hielo se derritiese para crear nuevos caminos y cambiar elementos del juego en tiempo real".

El primer juego tenía una gran variedad de mecánicas, y el equipo añadió algunas más para la secuela. De ahí que se incluyera a Mucky, el compañero Muddrake de Maui que le iba a acompañar durante casi toda la aventura. Para moverse por las áreas de difícil acceso el jugador tenía que alternar el control de los dos personajes de manera similar a *The Lost Vikings*.

ALTERNATIVAS A MAUI 2 QUE SÍ ECLOSIONARON

EARTHWORM JIM 2

1995, SHINY ENTERTAINMENT

■ El primer Maui era la respuesta de Disney al juego de Shiny, pero salió a la vez que su secuela. El segundo capítulo de Jim mostraba ideas nuevas en la jugabilidad, desde volar con un cohete en vista isométrica a cambiar el paisaje de un nivel en tiempo real. Muy divertido.



HERCULES

1997, EUROCOM

■ La mecánica del juego que surgió del desarrollo de Maui 2 nos da una idea de cómo hubiera sido la secuela de Maui. La rotación de la pantalla 2.5 planeada para los jefes de Maui 2 se convirtió en los duelos contra Hydra y Medusa, y los niveles de Maui con el jeep y la lancha motora pasaron a ser las fases de carreras de Hercules.

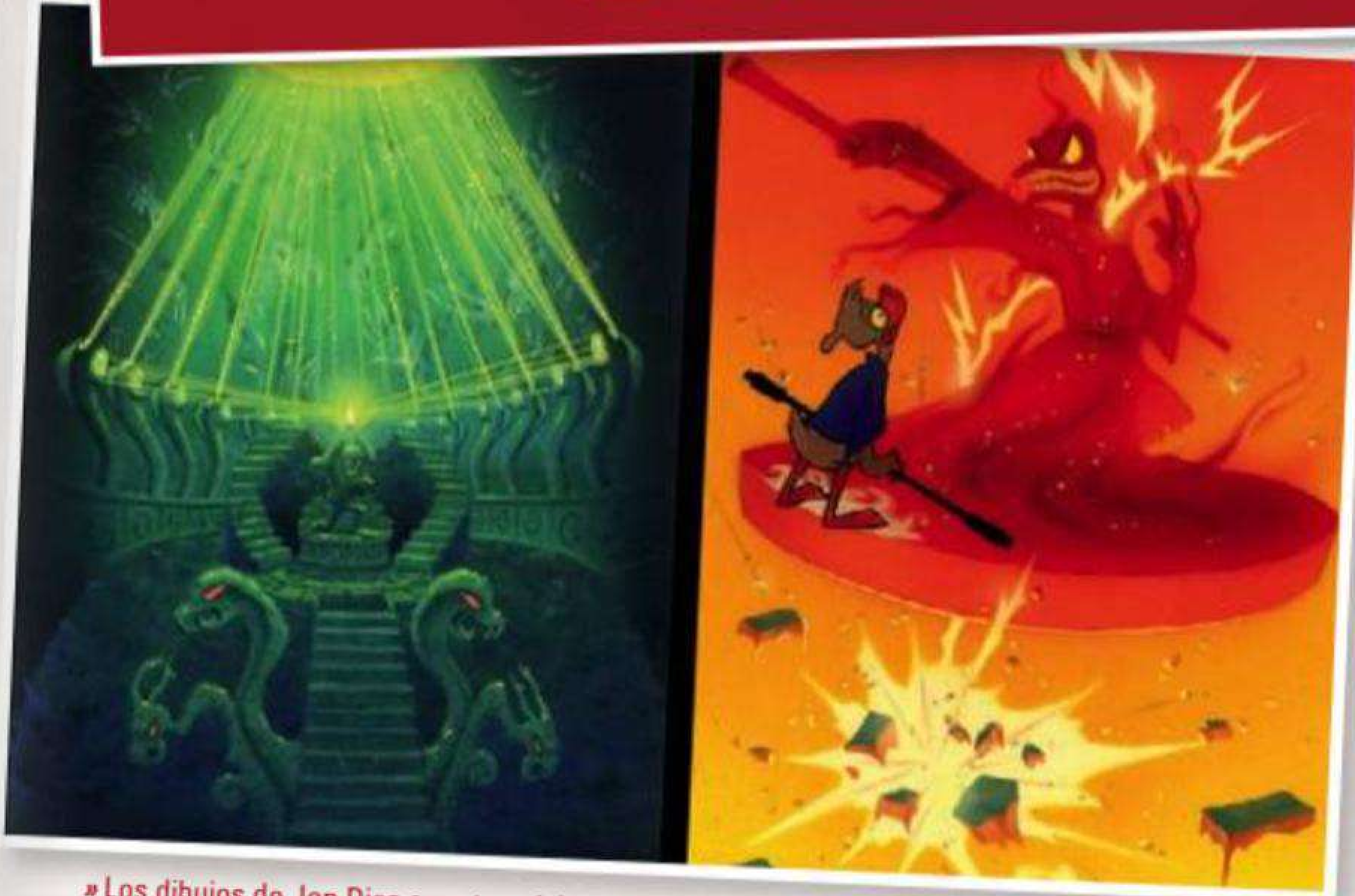


EPIC MICKEY 2: EL PODER DE DOS

2012, JUNCTION POINT STUDIOS/BLITZ GAMES STUDIOS

■ Mickey fue el primer personaje en el que se pensó para la opera prima de DI y terminó en un proyecto también arriesgado, 15 años después. Tenía un ataque giratorio y la habilidad de disparar sin hacer daño. En la secuela Mickey iba acompañado de Oswald, el Conejo de la Suerte.





» Los dibujos de Jon Dias eran tan elaborados que parecían fotogramas de una serie de animación.



» Se puede adivinar el acabado que tenían los personajes creados por Creative Capers.



> "Después de Maui, Disney nos pidió hacer Maui 2 en PS"
>
> **MAT SNEAP**

La animación y los conceptos de los personajes se encargaron nuevamente a Creative Capers. "Teníamos las indicaciones de diseño con el arte conceptual, la demo técnica para saber cómo usar la potencia de PlayStation y llevar un Maui 2D a un mundo 3D, y el diseño de los personajes de Oliver Wade con la animación de Creative Capers", continúa Craig. Cuando se paró la producción de *Maui 2* teníamos casi toda la animación que necesitábamos para que los personajes se movieran y empezar con el juego, entre 6.000 y 8.000 frames de animación".

La secuela de *Maui* iba a tener 21 fases, 10 niveles básicos en total. A los piratas se unieron patos prehistóricos, monos marinos y marineros muertos de la II GM. La acción se mantenía en una isla hawaiana pero se incluyeron nuevos escenarios como cumbres de montaña nevadas o un mundo surrealista. "Empezaba con Maui en unas cuevas heladas y terminaba en un mundo de sombras y de luz en el que había un faro que oscilaba entre esos dos estados y Maui se enfrentaba a su 'lado oscuro' al final del juego", recuerda Craig.

Los creadores tenían pensado seguir después del segundo juego. La franquicia Maui iba a ser una trilogía y se suponía que al final de los créditos de la segunda se iba a anunciar el tercer juego: *Maui Mallard: The Quackening* (otro ingenioso juego de palabras). "Sé que había planes de continuar y que queríamos que Maui fuera como Indiana Jones, que tuviera más aventuras", continúa Craig. "Era una referencia a *Highlanders 2: The Quickening* (llamada en España *Los Inmortales II: El desafío)* y teníamos el boceto de una aventura en la que Maui se encontraba con mauis procedentes de otras dimensiones en una especie de concurso en el que 'al final solo puede quedar uno'".

En 1994 *El Rey León* se llevó durante seis meses al equipo de desarrollo de *Maui*. Dos años después la historia se repitió por culpa de otro peso pesado de Disney. Pero esta vez *Maui* recibió tal palo que no pudo recuperarse. "Estuvimos trabajando unos pocos meses", recuerda Mat. "Tuvimos un par de visitas de los directores de Disney para ver cómo íbamos. Y luego recibimos una llamada en la que nos dijeron que Disney necesitaba desarrollar un juego para *Hércules*. Así que Maui 2 se transformó en *Hércules."*

"La única manera de tener un juego de *Hércules* para el estreno de la película era convertir la preproducción y el trabajo técnico de *Maui 2* en la base del juego de *Hercules*", explica Craig. "En ese momento me preocupaba que no tuviéramos *Maui 2* en el plazo previsto si nos cambiábamos a *Hercules*. Pero esta importante apoyar el compromiso general de la empresa con la nueva propiedad animada, así que cambiamos el chip con la idea de volver a *Maui 2* cuando hubiésemos terminado *Hercules"*.

Pero estos planes nunca se hicieron realidad. "Después del lanzamiento de *Hercules* no conseguimos apoyo para volver a *Maui Mallard 2*, a pesar del dinero que se gastó en preproducción y que estaba todo preparado", resume Craig. "Fue un disgusto no seguir con la producción porque habíamos hecho todo el trabajo y preparado todo para entregarlo bien pero ¡vaya! Nunca se sabe. A lo mejor algún día..." *

Gracias a Craig Allen, Mat Sneap, John Fiorito, Sue Shakespeare y Jon Williams por compartir sus recuerdos.



» Maui podía superar obstáculos con la ayuda de su compañero Muddrake. Por ejemplo, lo usaba como un gancho"

LA EVOLUCIÓN DE

NODES OF YESOD

El título inaugural del sello Odin, Nodes Of Yesod, situó al estudio en el mapa, e influyó en sus posteriores aventuras Robin Of The Wood, Arc Of Yesod y Heartland. El codiseñador Stuart Fotheringham repasa la evolución de la serie.

TEXTO DE RORY MILNE

La industria de los videojuegos en Liverpool a mediados de los ochenta se parecía mucho a las sillas musicales. La quiebra de Imagine Software dejó a sus antiguos desarrolladores buscando trabajo, mientras que el éxito de *Jet Set Willy* hizo que Software Projects fichara más personal. El artista/diseñador Stuart Fotheringham fue contratado por esta empresa para trabajar con Matthew Smith en una secuela de *Jet Set Willy*, y después Software Projects se interesó por una propuesta realizada por Colin Grunes, amigo de Stuart. Pero, como señala Stuart, la pareja no tardó en reconsiderar sus opciones. "Colin había animado a Noddy, quería incluirlo en un juego, y a Software Projects le encantó su diseño", recuerda Stuart. "Así que se puso en contacto con el patrimonio de Enid Blyton para obtener los derechos, pero el patrimonio se opuso. Mientras tanto, el *Manic Miner* en el que estaba trabajando llegó a su fin, así que Colin y yo hablamos con el propietario de Thor Software, Paul McKenna. Colin tenía su demo de Noddy, y yo mi experiencia en Software Projects, así que conseguimos trabajo allí".



Con la licencia de *Noddy* olvidada, Colin rediseñó su animación para representar a un astronauta impecable, cuyo salto atípico se inspiró en un popular juego de plataformas. La idea era que "Astro" Charlie Fotheringham Grunes era un tonto de clase alta", dice Stuart sobre el héroe. "Hicimos que Charlie diera un salto mortal porque nos encantaba *Impossible Mission*. También tenía voz, y eso nos inspiró a incluirla en nuestro juego. Mark Butler se encargó, y por eso 'Welcome to Nodes Of Yesod', suena con acento escocés".

Al igual que su mensaje de bienvenida, una de las mecánicas clave de *Nodes Of Yesod* se inspiró en un juego muy popular, aunque inédito, y su final hacía referencia a una película clásica. "Los cráteres de la superficie lunar se copiaron de *Bandersnatch*; estábamos obsesionados con los Megajuegos de Imagine", admite Stuart, "y obviamente se nos ocurrió incluir un monolito de *2001: Una Odisea del Espacio*. Había una pequeña animación al final, que no vio mucha gente, en la que el monolito daba vueltas y vueltas, y parpadeaba hasta desaparecer".



Inspirados por los cráteres lunares de su juego, Stuart, Colin y los desarrolladores que se habían unido a ellos en *Nodes* decidieron que su héroe debía buscar y atrapar a un compañero. "Los topos surgieron pensando en los cráteres", recuerda Stuart, "y en cómo los topos podrían jugar a esconderse, ya que de otro modo la gente no los vería. La razón por la que creamos topos zampalunas era que deseábamos un mapa cambiante. Así que



» [ZX Spectrum] *Nodes Of Yesod* y los lanzamientos posteriores de la serie fueron programados por el talentoso Steve Wetherill.

empezabas con un mapa, y como los topos comían y atravesaban las paredes, obteníamos otro mapa diferente".

Una vez creado el mapa de *Nodes Of Yesod*, el equipo de diseño ideó enemigos destruibles e invulnerables para Astro Charlie y su compañero. "Cuando hicimos los mapas, no había enemigos", señala Stuart. "Después creamos a las bestias rebotantes, decidimos dónde irían y qué más aparecería en cada habitación. Una vez que tuvimos eso, se nos ocurrió la idea de que el topo saliera de la mochila, y entonces nos dimos cuenta de que los jugadores podían usar dicho topo para aniquilar a los malos".

Además de enemigos en lugares fijos, los creadores de *Nodes* también incorporaron un oponente itinerante, un mecanismo de defensa gravitatorio e ítems coleccionables, los Alchiems. "Era un cosmonauta, debido a la guerra fría", recuerda Stuart. "Pero no teníamos tiempo para animarlo, así que simplemente flotaba en diagonal a través del mapa hasta donde estuviera Charlie e intentaba robar sus Alchiems. Una vez que conseguía uno, se iba volando, pero luego regresaba para robar más. Los palos gravitatorios estaban ahí para resistir a los Cosmonautas, y para que *Nodes* fuera más fácil, sus otras mecánicas lo hacían realmente difícil".

"Los topos surgieron pensando en los cráteres, y en cómo los topos podrían jugar a esconderse, de lo contrario la gente no los vería"

STUART FOTHERINGHAM

La mecánica más desafiante de *Nodes* giraba en torno a su objetivo principal de llevar ocho Alchiems junto al monolito, una tarea que Stuart considera ahora demasiado ardua. "Todo el asunto de los Alchiems era muy complejo", suspira Stuart. "Teníamos cuatro formas diferentes y cuatro posibles ubicaciones finales, y debías averiguar a qué ubicación ir. Luego, la zona superior de esa ubicación tenía un Alchiem maestro específico para indicarte qué forma de Alchiem debías recoger, y luego, cuando finalmente volvías con ellos, tenías que caer a través del suelo para encontrar el monolito".

Dado lo agotador que resultaba *Nodes*, parecía justo ayudar a los jugadores, por lo que se añadieron torbellinos de teletransporte que desplazaban a Charlie entre zonas del mapa. "La mayoría de los enemigos mostraban una sola tonalidad, ¡pero con los torbellinos hicimos destellar muchos colores para impactar al jugador!", exclama Stuart. "Había uno que te teleportaba sobre cierto enemigo rebotante, así que tenías que asegurarte de entrar en dicho torbellino con la suficiente energía para sobrevivir".

Promocionado con elegantes anuncios en la prensa, *Nodes Of Yesod* obtuvo muy buenas críticas y se vendió muy bien, pero el siguiente título de Odin trajo una temática muy diferente. "La inspiración principal era la serie de televisión *Robin Of Sherwood*, y los enemigos estaban tomados de la leyenda de Robin Hood", explica Stuart con entusiasmo. "Los soldados normandos eran numerosos y danzaban por todas partes. Mientras que los jabalíes aparecían en unos pocos tramos extensos y rectos donde esquivarlos".



» [ZX Spectrum] La única forma de alcanzar ciertas secciones de *Nodes Of Yesod* es saltar sobre torbellinos de teletransporte.







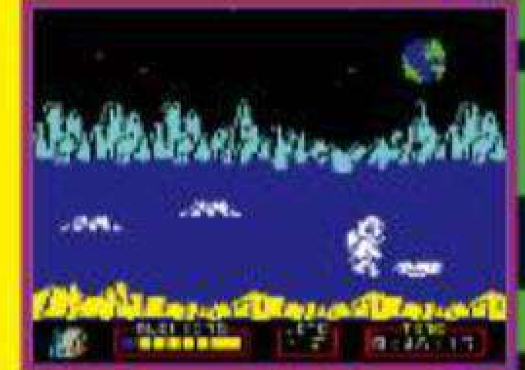
» Stuart Fotheringham dejó la industria hace mucho tiempo, pero es un entusiasta de los videojuegos.

ESTADIOS DE EVOLUCIÓN:

ÉPICA EXPLORACIÓN

¡SURCANDO CAVERNAS LUNARES, EL BOSQUE DE SHERWOOD Y UN MUNDO ALIENÍGENA!

NODES OF YESOD



Las cuevas lunares de *Nodes Of Yesod* forman un laberinto de pozos verticales unidos por túneles horizontales estructurados por infinidad de plataformas. También puedes dirigir al topo para que se alimente de los puntos débiles en las paredes y luego utilizarlos para acceder a cavernas bloqueadas.

ROBIN OF THE WOOD



En *Robin Of The Wood* no hay plataformas, pero al igual que en los juegos de *Nodes* hay un laberinto por el que desplazarse. Por desgracia, está situado en el bosque de Sherwood, un caos de vegetación casi invariable, aunque hay marcadores que señalan la dirección de puntos de referencia importantes.

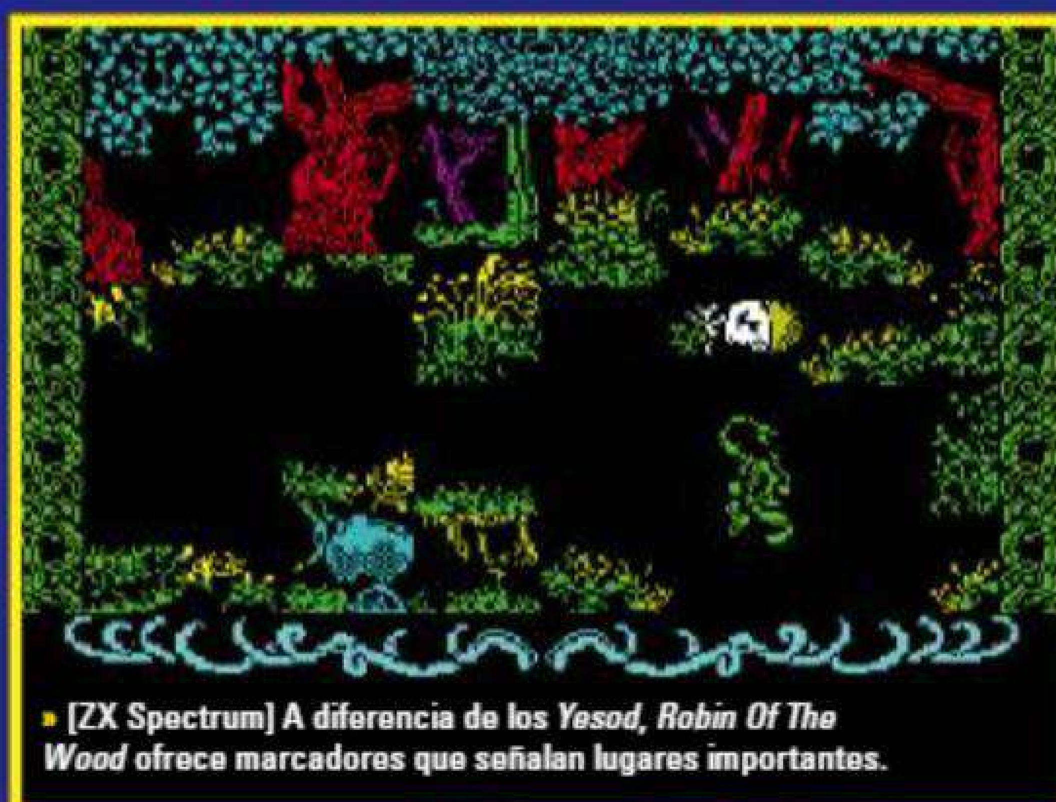
ARC OF YESOD



El plataformeo de *Arc Of Yesod* es similar al de *Nodes*, aunque se desarrolla en el subsuelo de un planeta alienígena en lugar de cavernas lunares. La exploración de la secuela también difiere, ya que hay una red de teletransportadores que te trasladan a grandes distancias por el mapeado.



» [ZX Spectrum] Las vidas extra en *NOY* vienen con "palos de gravedad", que arrastran a los enemigos hacia abajo.


» [ZX Spectrum] A diferencia de los *Yesod*, *Robin Of The Wood* ofrece marcadores que señalan lugares importantes.


» [ZX Spectrum] Los enemigos de *ROTW* son fáciles de despachar, ¡excepto el jabalí!


» [ZX Spectrum] La hechicera de *Robin Of The Wood* te transporta a varias zonas a cambio de flores.

ESTADIOS DE EVOLUCIÓN:

ITEMS ALUCINANTES

DESDE ENCONTRAR LLAVES, LUNARES Y ORO HASTA PÁGINAS MÁGICAS...



NODES OF YESOD

Coleccionar en *Nodes Of Yesod* comienza de inmediato con el intento de atrapar un topo. A continuación, tienes que encontrar los cristales Alchiem con la misma forma del Alchiem Maestro. Por último, hay vidas extra que puedes embolsar a lo largo del juego.



ROBIN OF THE WOOD

Hay mucho que recoger en *Robin Of The Wood*, siendo el oro que robas el más destacado, ya que lo intercambiarás por mejores armas con los ents. También hay flores que entregar a ermitaños y hechiceras a cambio de salud y teletransporte, además de coronas de vida o flechas de repuesto.



HEARTLAND

Al estar basado en la magia, no es de extrañar que tengas que recoger hechizos. Las estrellas pequeñas otorgan inmunidad temporal, mientras que las burbujas devuelven la salud. El objetivo principal es localizar páginas blancas para añadirlas al libro y acabar con las malignas páginas azules.

▶ Además de ambientar su siguiente título en la época medieval, Stuart y el equipo de *Robin Of The Wood* lo diferenciaron aún más de *Nodes* al crear un mundo más cohesionado. "Era un entorno inmersivo, en el que pasabas por un montón de pantallas antes de llegar a algo", repasa Stuart. "Estabas en el bosque y descubrías cosas, o encontrabas una puerta cerrada que no podías cruzar hasta encontrar cierta llave. Visitabas un castillo, el sheriff te arrestaba, había mazmorras y una bruja".

A diferencia de los antagonistas de *Robin Of The Wood*, sus personajes menos hostiles carecían de propósito, por lo que los jugadores se encargaron de robar a algunos y comerciar con otros. "Queríamos introducir ciertos personajes, así que tuvimos que pensar en lo que podían hacer", razona Stuart. "Porque si tenías un ent y un druida, ¿qué sentido tenían? No podías tenerlos deambulando por ahí sin hacer nada, así que se nos ocurrieron algunas mecánicas de comercio. Los obispos eran ricos en aquella época, así que les podía robar, y los druidas eran sanadores, así que eso hicimos".


» [ZX Spectrum] En *Robin Of The Wood* puedes robar oro y después cambiarlo por armas con un ent.

Cabe destacar a la hechicera de *Robin Of The Wood*, que ofrecía a Robin un salvoconducto, lo curaba o lo transportaba a lugares lejanos según el número de flores que recibiera. "Intercambiar flores con la bruja era solo una forma de alargar el juego y añadir complejidad", considera Stuart. "Había demasiados títulos en aquella época que solo tenían una mecánica, y queríamos añadir más capas para que pensaras por qué tenías que ir de A a B. Tenías que recoger esto o tenías que recoger aquello. Se trataba de poner más racionalidad, de darte una razón de por qué tenías que hacer las cosas".

Además de interactuar y comerciar con ciertos personajes, *Robin Of The Wood* también representaba la salud de su héroe, aunque Stuart no llega a calificar el juego de RPG. "Los elementos RPG eran sutiles", afirma Stuart. "La barra de energía situada en la parte inferior de la pantalla ocupaba mucho espacio, así que todos los elementos de RPG que recogías,

» [ZX Spectrum] El robot de *Arc Of Yesod* abre nuevas áreas del juego, como el topo de *Nodes*.



"Los obispos eran ricos en aquella época, así que pensamos que se les podía robar, y que los druidas eran sanadores, así que eso hicimos"
STUART FOTHERINGHAM

» [ZX Spectrum] A diferencia de *Nodes Of Yesod*, en *Arc Of Yesod* se recogen todos los cristales, independientemente de su color.





» [ZX Spectrum] Los teletransportadores de *Arc Of Yesod* te transportan a distancias mayores que los torbellinos de *Nodes*.

como las bolsas de oro o las flores, tenían que estar debajo de ella. No había un menú, pero no era necesario porque todo se mostraba en la parte inferior de la pantalla".

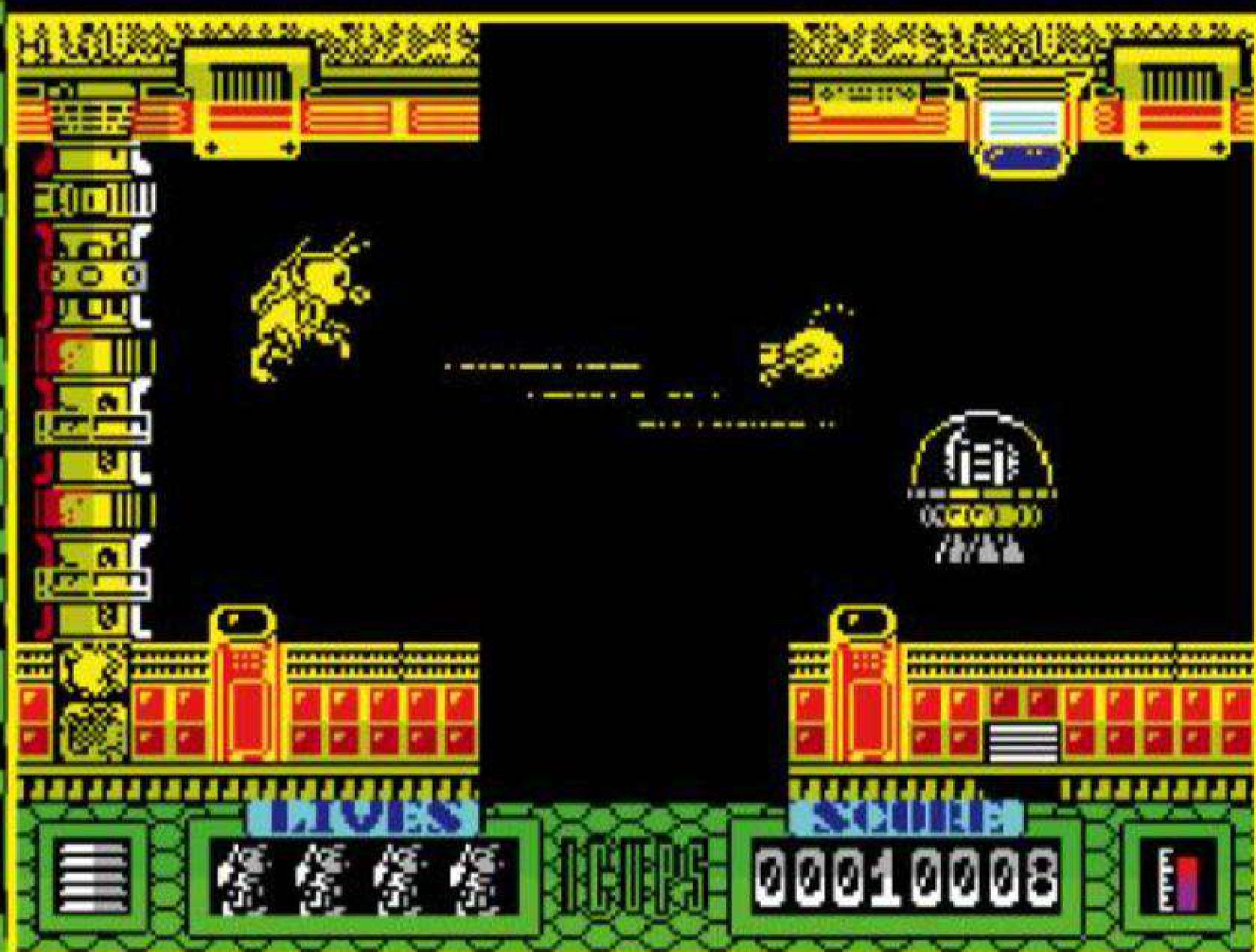
En su lanzamiento, *Robin Of The Wood* gustó a los críticos incluso más que *Nodes*, pero como sus diseñadores terminaron de trabajar en él antes que los programadores, su jefe los envió de vuelta a *Yesod*. "*Robin Of The Wood* estaba consumiendo muchos recursos de programación", reflexiona Stuart, "pero Paul McKenna dijo que tenía que ser posible coger el código de *Nodes* y ponerle gráficos diferentes sin que los programadores tuvieran que hacer mucho. Así que creamos más fondos, diseños y mecánicas. Por ejemplo, en lugar del topo, *Arc Of Yesod* tenía una pequeña bola que disparaba láseres. Quería que los láseres fueran como los de *Defender*, mi juego favorito".

Además del compañero armado, que a diferencia del topo de *Nodes* no tenía que ser atrapado, *Arc Of Yesod* se distinguía por la adición de bombas inteligentes. "Las armas eran solo para que *Arc* se diferenciara de *Nodes*", aclara Stuart. "Habíamos hablado con mucha gente y percibimos que nadie encontraba al topo. Con *Arc* ya no estábamos en la luna, y eso nos dio la idea de tener un dron esférico. Luego diseñamos diferentes enemigos y añadimos bombas inteligentes, ¡que también procedían de *Defender*!".

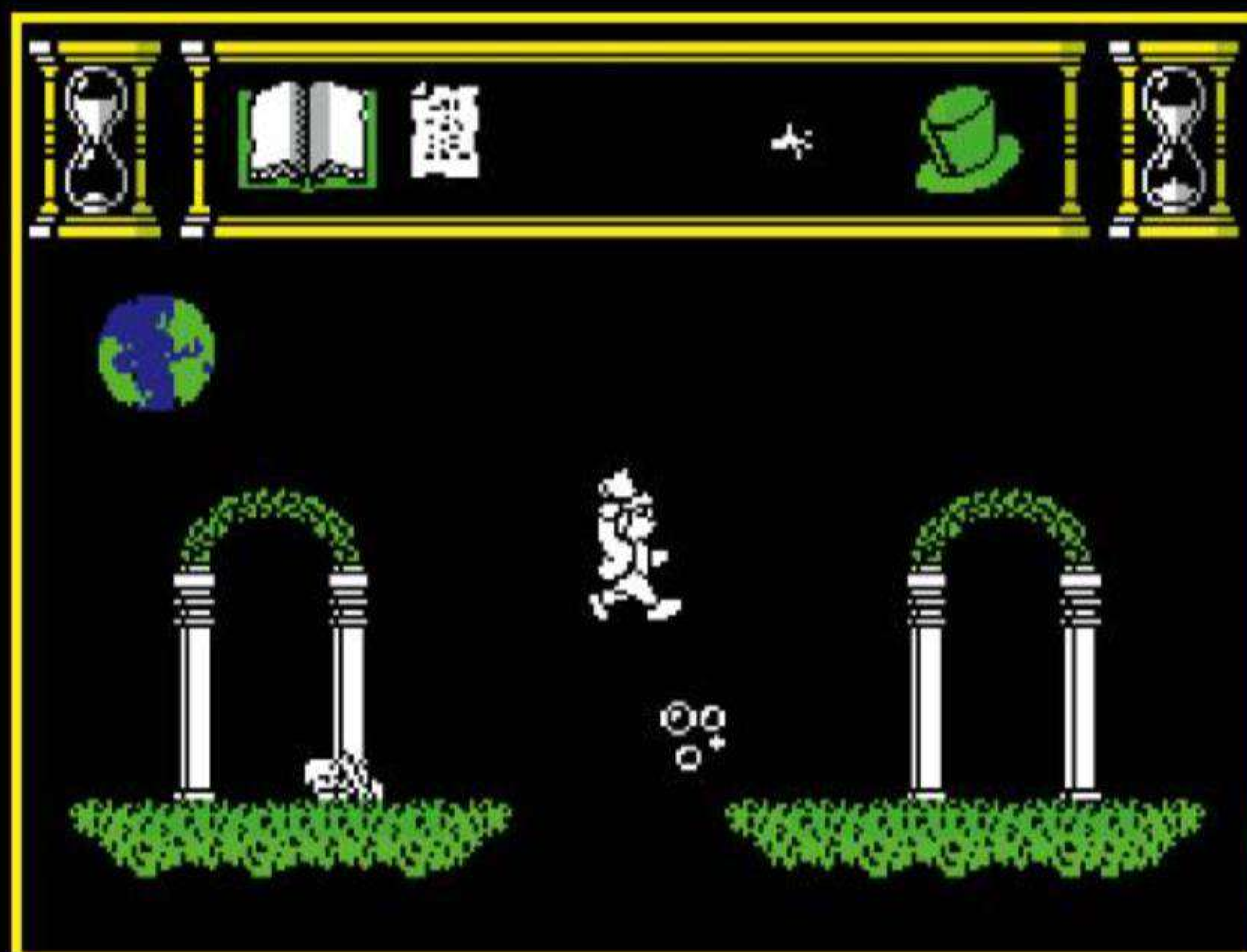
Hubo más variaciones, como los teleportadores que enviaban a Astro Charlie a grandes distancias, en contraste con los torbellinos de teletransporte de corto alcance de *Nodes*. "¡Los teletransportadores estaban sacados de *Lunar Jetman*!", Stuart sonríe. "Eran un poco más atrevidos que los torbellinos de *Nodes*, y más coloridos. Queríamos que *Arc* fuera más industrial y alienígena. Así que había pollos rojos, que venían de los Clangers, y una sección amarilla estilo steampunk. También sustituimos las bestias rebotantes de *Nodes* por robots amarillos de grandes narices".

Como era de esperar, *Arc Of Yesod* fue acusado por los críticos de ser demasiado parecido a *Nodes*. Pero eso no impidió que Odin le diera al robot narigudo amarillo de *Arc*





» [ZX Spectrum] El protagonista de la segunda sección de *ICUPS* es un enemigo de *Arc of Yesod.*



» [ZX Spectrum] En *Heartland* hay una buena cantidad de saltos, pero no hay desafíos plataformeros reales.

"Que las armas sean cada vez más potentes es una influencia de Ghosts'N Goblins, al igual que los malos se conviertan en esqueletos al morir"

STUART FOTHERINGHAM

▶ su propio juego. "ICUPS iba a ser mucho mejor, pero estaba limitado por las habilidades del programador", reconoce Stuart. "Colin y yo hicimos los gráficos, y estaba vinculado con *Nodes Of Yesod*: como Astro Charlie trabajaba para una organización llamada ICUPS, se suponía que iba a ser un shooter con scroll vertical, inspirado en nuestras salidas nocturnas de los sábados, cuando solíamos ir al pub y a jugar a las máquinas recreativas".

Si bien *ICUPS* fue considerado pasado de moda, su sección laberíntica fue bien acogida, lo que fue una suerte, ya que el siguiente título de Odin, *Heartland*, era otro laberinto. "En lugar de un mapa tradicional, la idea era que pudieras ir a la izquierda o a la derecha, y entrar y salir de la pantalla", explica Stuart. "También pasabas por detrás y por delante de objetos, como los grandes zócalos blancos con estatuas de unicornios. A Colin le gustaba la idea de un héroe con sombrero de copa. Se suponía que Astro Charlie aparecería en diferentes juegos, originalmente también iba a ser ser el protagonista de *Heartland*".



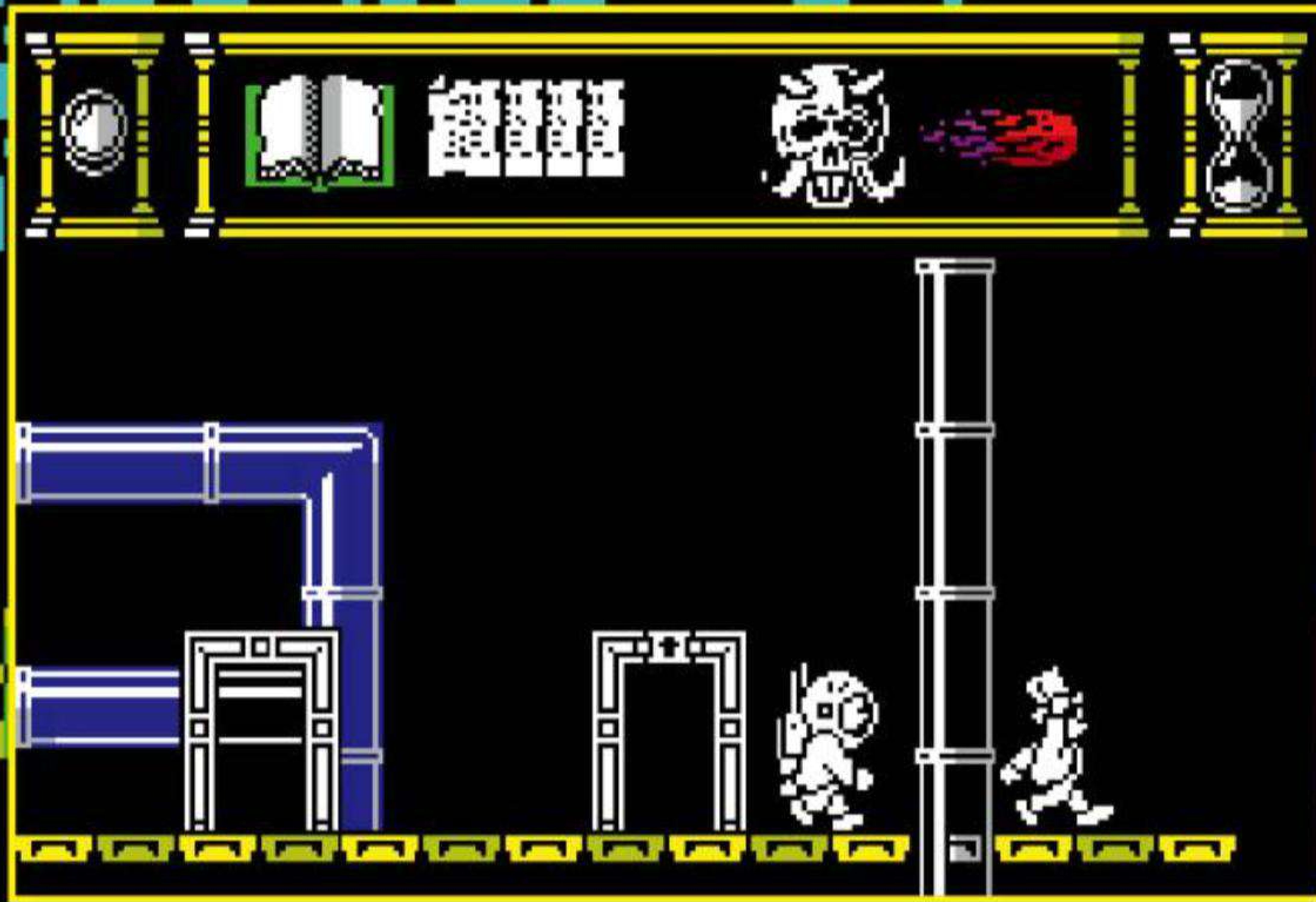
» [ZX Spectrum] Al igual que los enemigos que causan confusión en los *Nodes*, hay que evitar los hechizos estrella de *Heartland*.

Como *Heartland* era un gran laberinto, descubrir era el principal objetivo, y para hacerlo interesante los diseñadores crearon un mosaico de mundos. "La exploración era una parte clave, en la que intentabas descubrir el mapeado", comenta Stuart. "La historia empezaba en un parque con estatuas, luego ibas bajo tierra y a través de habitaciones con tuberías subterráneas, y después a una estación espacial con clones de Astro Charlie, que eran un homenaje a *Nodes*. Luego había un pueblo medieval con muros de piedra y casitas, y finalmente un castillo que llevaba a una tierra mágica con arco iris y cavernas".

Además de surcar extensos mapas, los diseñadores convirtieron el sombrero del héroe en un arma arrojadiza, aunque el juego nunca pretendió ser un shooter. "La potencia de procesamiento del Spectrum limitaba este factor shooter en *Heartland*, ya que restringía el número de enemigos simultáneos en pantalla", comenta Stuart. "Utilizábamos el enmascaramiento cuando los enemigos pasaban por detrás y por delante de objetos, así que estábamos limitados por el

» [ZX Spectrum] Siguiendo la línea de *Robin Of The Wood*, a medida que se avanza en *Heartland* se obtienen mejores armas.

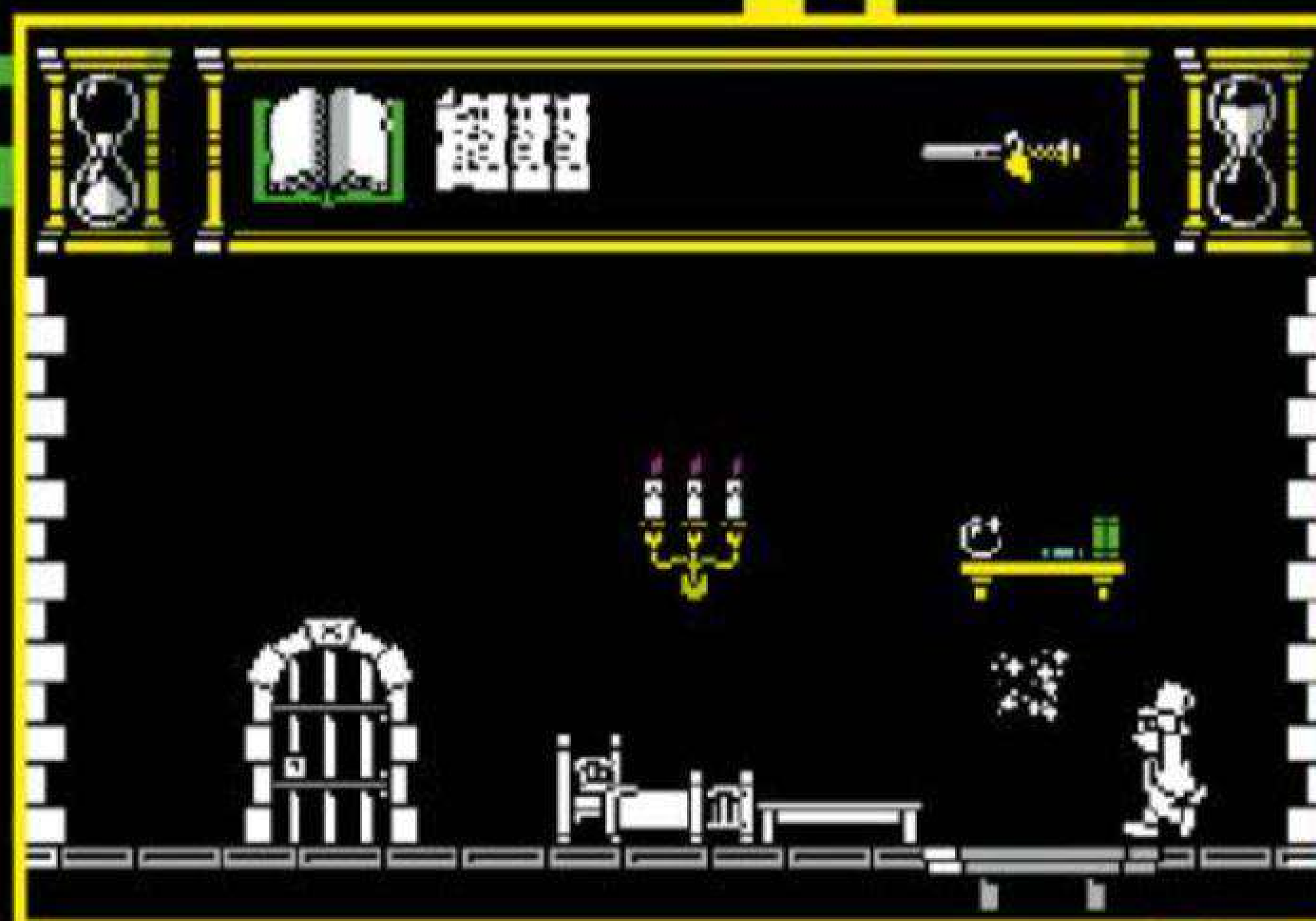




número de los que se podían enmascarar a la vez y poder mantener unos fps razonables".

Una popular coin-op inspiró al equipo de *Heartland* para añadir mejoras en las armas y enemigos reanimados, pero no replicaron su plataformeo. "El hecho de que las armas sean cada vez más potentes se debe a *Ghosts'N Goblins*, y el hecho de que los malos se conviertan en esqueletos al morir, también", reconoce Stuart. "Ya lo hicimos en *Robin Of The Wood*, con la diferencia de que los enemigos no resucitaban. Pero no podíamos tener plataformas por las limitaciones técnicas del enmascaramiento". En *Heartland* se incorporó otro elemento que mejoraba el juego sin ocupar demasiada memoria, hechizos que actuaban como power-ups. "*Heartland* debía ser mágico; por eso había todo tipo de hechizos. Tenían que ser pequeños pero reconocibles, así que elegimos burbujas y estrellas, y ese tipo de cosas. El hecho de que flotaran en el aire y de que hubiera huecos en el suelo era para darte una razón para saltar, lo que ayudaba a aprovechar más la pantalla". Al igual que sus populares predecesores, *Heartland* obtuvo buenas críticas, pero el equipo abandonó Odin poco después. Antiguos empleados de Odin diseñaron más adelante una secuela en 16 bits, pero no llegó muy lejos. "*Heart Of Yesod* habría llevado a Astro Charlie a nuevas aventuras en diferentes lugares", dice Stuart, recordando. "Utilizaría diferentes sombreros según el lugar visitado, como el Sr. Benn. Desde un casco de caballero a uno de buzo anticuado. Esa era la idea, pero no creo que a los editores les gustara".

Reflexionando sobre los títulos de Odin, Stuart aplicaría ajustes en *Nodes Of Yesod* y pediría un deseo sobre *Heartland*, pero sigue estando orgulloso de todos ellos. "Creo que en *Nodes* detallaría dónde conseguir un topo y dónde cavar agujeros", reflexiona Stuart". "Y solo habría un tipo de Alchiem y una ubicación final. *Robin Of The Wood* sigue siendo un gran juego, y también *Heartland*, aunque fue una pena que no se utilizaran mis gráficos de C64. Aún así todos fueron geniales". ★

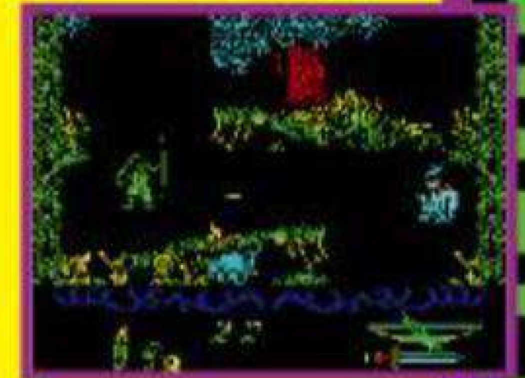


ESTADIOS DE EVOLUCIÓN:

FUEGO AMIGO

CÓMO DISPARAR FLECHAS Y LÁSERES ACABÓ EN LANZAR HECHIZOS

ROBIN OF THE WOOD



Hay que esforzarse mucho para conseguir un arma a distancia en *Robin Of The Wood*, lo cual refleja lo limitado que está el héroe en cuanto a recursos. En primer lugar, tienes que hallar y robar el oro de tres sheriffs, y cambiarlo por una espada y un arco, y una vez hecho esto, tienes que encontrar las flechas...

ARC OF YESOD



El aliado de *Arc Of Yesod* está armado, a diferencia del topo de *Nodes*, que embiste a los enemigos para despacharlos. Además de proporcionar apoyo tipo shoot'em-up, otorga ventaja al compañero de *Arc* sobre el topo a la hora de proteger a su operador desde cualquier posición en pantalla.

HEARTLAND



Heartland puede ser implacable, incluso con su arma básica del sombrero de copa. El problema es que se necesitan tres impactos para tumbar enemigos, afortunadamente en los últimos niveles hay hechizos de espada y bola de fuego capaces de eliminarlos con uno o dos disparos.



AL SON DE UNA VIEJA CANCIÓN POPULAR RUSA, RECORDAREMOS EL MISTERIOSO SIMBOLISMO QUE SE ESCONDÍA TRAS LOS SIMPLES Y COLORIDOS GRÁFICOS DE UN VIDEOJUEGO QUE APARECIÓ EN 1990 PARA ORDENADORES COMPATIBLES CON MS-DOS Y QUE, DE UNA FORMA MUY PECULIAR, LOGRÓ HACER HISTORIA MÁS ALLÁ DEL TELÓN DE ACERO.

POR JESÚS RELINQUE "PEDJA"

Una rana salta de lirio en lirio. En su intrincado periplo, el batracio intenta recoger ciertos objetos mientras se encamina hacia la puerta de salida de la charca. A la par, nuestra heroína trata de evitar el contacto de múltiples enemigos que la acechan. Sobre su cabeza, una espada de filo invisible representada por el tiempo límite que impone la propia mengua de los ajados lirios.

Nunca imaginaréis qué se ocultaba detrás de este simple planteamiento. Nunca podríais adivinar todo lo que el archivo ejecutable de MS-DOS llamado *toppler.exe* ocultaba tras su código fuente. Por suerte, desde *Retro Gamer España* pudimos contactar con su diseñador, el ruso Nikita Skripkin. Sus palabras arrojaron oleadas de luz a este enigmático asunto, comenzando por la casilla de salida: el origen de aquella semilla que terminaría germinando hasta culminar en *Perestroika*, el videojuego.

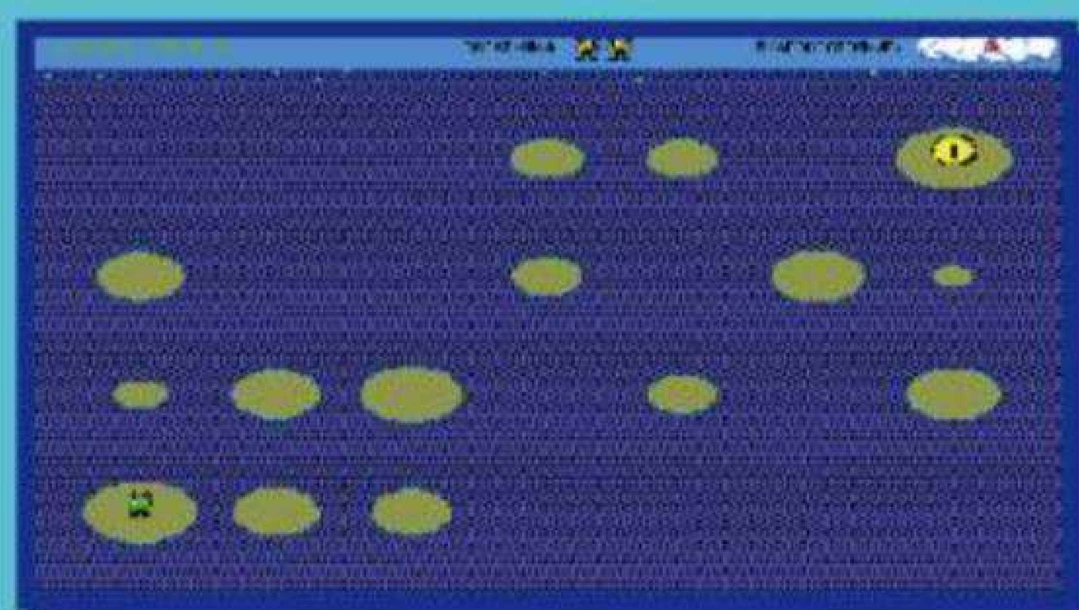


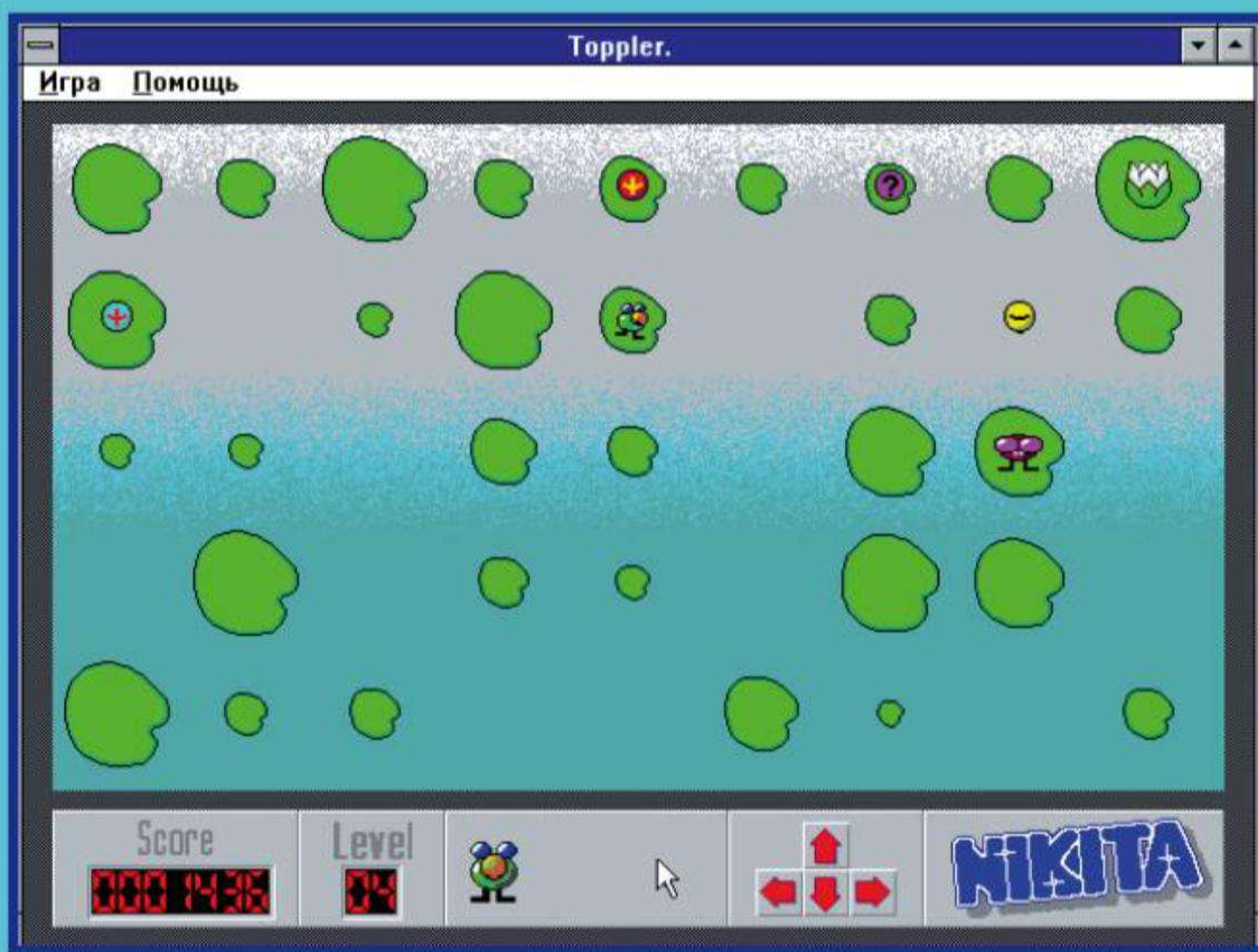
» [Windows] Una pizpireta rana lucha contra burócratas en plena caída del Telón de acero.

LA HISTORIA DE PERESTROIKA

El último juego soviético


» [DOS] Cada burbuja de color otorgaba una cantidad de puntos. La rana coleccionista.


» [DOS] Un intrincado camino hacia la moneda dorada. No resultaba sencillo no caer al agua.



» [Windows] El aspecto gráfico de la versión de Windows 3.x tampoco resultaba demasiado espectacular.

"Todo comenzó en el verano de 1989", relata Skripkin en perfecto ruso. "Por aquel entonces, trabajaba junto a unos cuantos amigos en la Cooperativa de Investigación y Producción, también llamada LoCis; esta cooperativa se dedicaba al software de negocios. Nuestro 'grupo especializado' se creó para llevar a cabo investigaciones sobre el desarrollo de programas de videojuegos. Un buen día ocurrió algo inolvidable para todos nosotros. Aquel día vino a visitarnos Dima Chikin, un amigo y compañero de grupo de la FisTiej [Nota: el Instituto de Física y Tecnología de Moscú, que en realidad es una universidad pública]. Chikin, que también estaba un poco involucrado en nuestro grupo especializado, me comentó que había visto por televisión cómo los japoneses organizaban entretenimientos para su gente. Hacían cosas como tirar troncos en un estanque y hacer que los concursantes saltaran sobre ellos en una carrera hacia la meta. Tal vez esto fue lo que me llevó a pensar en una nueva idea de juego. Lo cierto es que no tuve que pensármelo demasiado. Al cabo de un mes, el prototipo del juego ya estaba listo".

Bien. Tenemos claro que el golpe de creatividad que inspiró a Nikita Skripkin llegó propiciado por el inefable programa *El castillo de Takeshi*, más conocido en nuestro país como *Humor Amarillo*. Es muy probable que os llame la atención esta especie de conexión soviético-nipona. En cualquier caso, la implementación de aquella idea, mediante lenguaje Borland C++, seguía su curso. Sin embargo, algo inesperado sucedió.

"Treinta días después de crear el prototipo, todos nuestros conocidos pudieron dedicarse a probarlo a fondo mientras que yo me encargaba de depurar algoritmos y jugabilidad. Salvo la intro y los procedimientos de ensamblador a bajo nivel, todo el juego estaba siendo hecho por una sola persona: yo mismo. Así que dibujé como pude, programé como pude y diseñé la jugabilidad como pude. El desarrollo iba a toda marcha, cuando todos comprendimos lo evidente: en Rusia estaban ocurriendo acontecimientos cuyas consecuencias serían irreversibles".

Nikita Skripkin y su equipo estaban asistiendo a la progresiva caída de la Unión Soviética. Así, decidieron introducir una serie de conceptos políticos y sociales en su videojuego, homenajeando a la reforma económica que desde 1985 lideró Mijail Gorbachov y que, por ejemplo, apoyaba las cooperativas como nueva forma de actividad económica; recordemos que los desarrolladores se amparaban en LoCis, una Cooperativa de Investigación y Producción.

"En plena ola patriótica", dice Skripkin, "agregamos al prototipo una cabecera, música, por primera vez añadida mediante digitalización de calidad real en un pequeño altavoz IBM PC XT, nombres de antiguos y nuevos personajes,



» El equipo de Nikita dándolo todo en el Computer Show de Moscú en 1993. Impagable escena de otro tiempo.

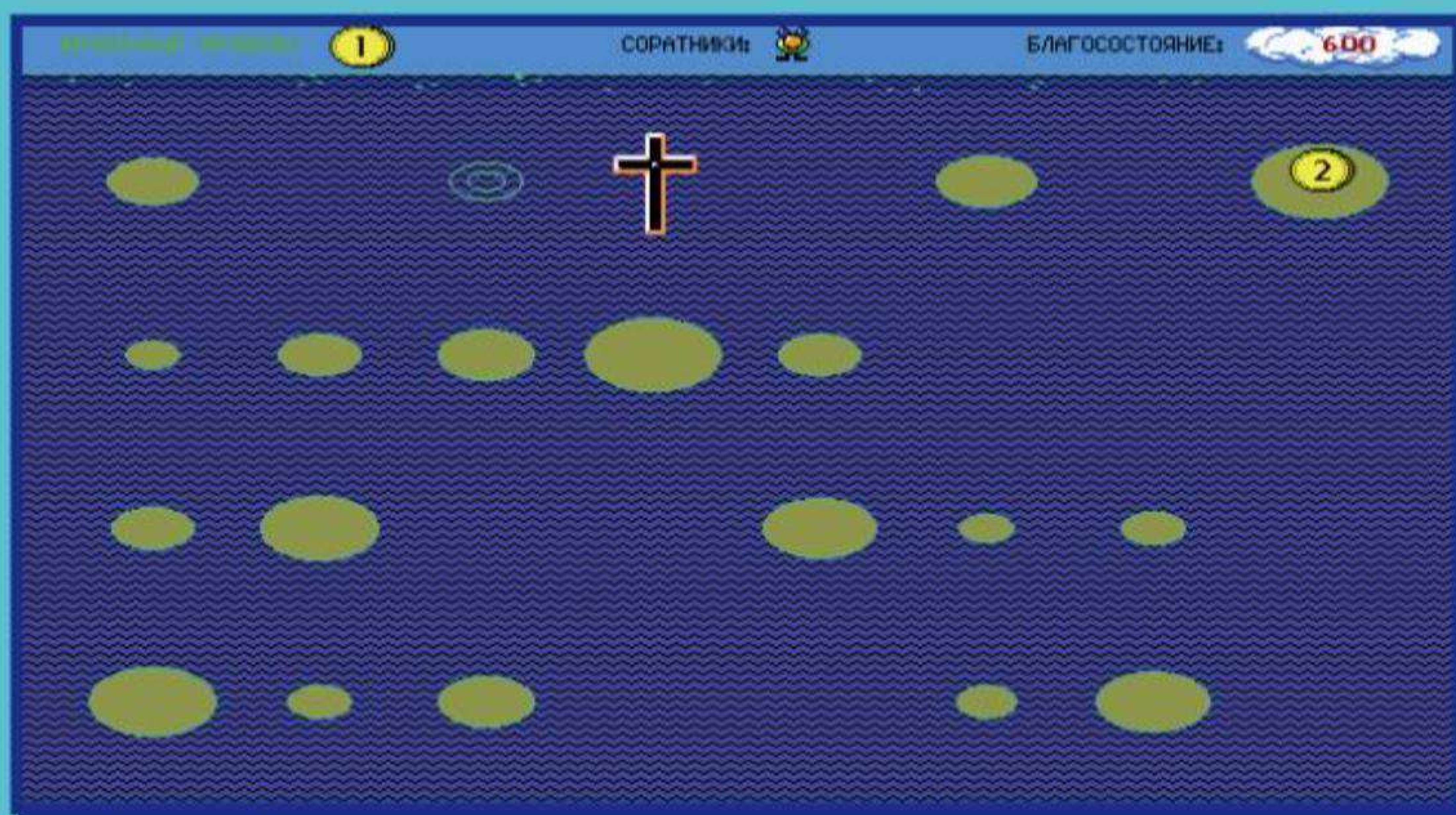
'demócratas' y 'burócratas'... Finalmente, el título se materializó por sí mismo". Había nacido *Perestroika*, el videojuego.

UNA RANA QUE SE DESPLAZABA EN CUATRO DIRECCIONES, SALTANDO DE LIRIO EN LIRIO, COMO UN INTRÉPIDO CONCURSANTE DE HUMOR AMARILLO. ASÍ ERA PERESTROIKA.

EL SIMBOLISMO DE PERESTROIKA

Como dijimos al principio, *Perestroika* se componía de fases estáticas en las que manejábamos a una rana que se desplazaba en cuatro direcciones, saltando de lirio en lirio como un intrépido concursante de *Humor amarillo* hasta llegar al otro extremo de la pantalla para pasar de nivel. Hemos mencionado en párrafos anteriores los conceptos de demócratas y burócratas. Así, el protagonista no era un batracio, sino un demócrata, mientras que las hojas verdes que van apareciendo y desapareciendo simbolizan la inestabilidad del sistema legislativo en aquellos momentos de zozobra de la Unión Soviética. Había enemigos, claro: eran una especie de moscardones de color rojo, los burócratas, totalmente en contra de las reformas económicas que enarbolaba el movimiento de Gorbachov.

Un Gorbachov que, por cierto, recibía todo el protagonismo desde la pantalla de carga. Su rostro se alzaba tras los muros del Kremlin, que ofrecían un aspecto consumido, casi en ruinas. Mientras tanto, una melodía rusa sonaba de fondo por los altavoces del PC, concretamente la *Dubinushka*, una canción popular compuesta por Nikolai Rimsky-Korzakov que sirvió de telón de fondo a numerosos movimientos de resistencia obrera durante el siglo XX.



» [DOS] Cuando la rana democrática muere, una cruz brota en el lugar en el que cae. Simbolismo curioso.



» [DOS] A muchos se nos grabó en la memoria el ominoso baile de los burócratas marrones al ritmo de chá-chá-chá.




Únete a mi grupo de Telegram, ahí encontrarás mis aportes:
https://rebrand.ly/byneon
Escanea el código QR:

LOS MOSCARDONES BURÓCRATAS IBAN EN CONTRA DE LAS REFORMAS DE GORBACHOV.

"Recuerdo que conectamos un magnetófono y luego un micrófono al ordenador. Así logramos digitalizar la *Dubinushka*, además de otros sonidos que provenían de un desarrollador y su mujer, como el 'cha-cha-cha' que entonaban los burócratas en la pantalla de Game Over o el 'ñam-ñam' que hacía la rana al recoger ítems. En este punto, nos preguntamos ¿qué hacer ahora con todo esto? El altavoz del ordenador, excepto el "bip-bip" en una o dos tonalidades, no podía reproducir estas digitalizaciones. Aquí entró en escena Vitia Murogov, mi gran amigo, un antiguo empleado del Instituto de Investigación Científica y, en aquel momento, uno de los programadores más talentosos de Rusia. Le bastaron apenas dos semanas para escribir un procedimiento de bajo nivel que convirtiera los datos digitalizados del disco duro en chirridos del ordenador. Así, por primera vez un ordenador arrancó a cantar y comenzó a hablar con voz humana", recuerda Skripkin.

Y LA PERESTROIKA SE EXPANDIÓ

Recuerdo cómo llegó a mis manos *Perestroika*. Estaba estrenando mi flamante Inves AT 286. En aquel tiempo era muy habitual el intercambio de disquetes de 3.5 pulgadas plagados de programas que procedían de revistas, de las arcaicas BBS o de orígenes aún más remotos y desconocidos. Los virus campaban a sus anchas: había que estar alerta. Al ejecutar *dir* a través de mi teclado, localicé un ejecutable llamado *peres.exe*. Arrancar un archivo así era una aventura preñada de riesgos. En pocos segundos, el rostro de Gorbachov me dio la bienvenida. No conservo recuerdos de cómo llegó aquel disquete a mis dominios. Por suerte, Nikita no olvida de qué forma se extendió *Perestroika* por tierras soviéticas.

"En aquel lejano 1989, fui a ver al jefe de la cooperativa, Serguéi Proskúrin, le entregué un disquete de cinco pulgadas y le dije: 'aquí está nuestro primer juego, se llama *Perestroika*'. El jefe examinó el disquete, caviló un par de minutos



» [DOS] Que en la tabla de Hi-scores sea el campeón un tal Vodka hace pensar en la dificultad del juego.



» [DOS] En la fase cuatro las cosas se complicaban y los burócratas se hacían fuertes.

rebrand.ly/byneon
byneon Neon147





» [DOS] *Perestroika* corrió como la pólvora por la red soviética sin que sus creadores vieran un solo rublo.

y dijo: 'vamos'. Subimos a su coche en dirección hacia uno de los institutos de investigación científica de Moscú. Una vez allí, instalamos el juego en un único ordenador. No queríamos distraer a los chicos que trabajaban allí. Sin embargo, al día siguiente, por los pasillos del instituto no dejaban de escucharse ciertos sonidos: 'ñam-ñam' y 'cha-cha-cha'. Todo esto se repetiría más tarde en otros institutos del país". Así, *Perestroika* corrió como la pólvora por la red soviética de ordenadores sin que sus creadores vieran un solo duro. Sin embargo, lo que dejaría bien a las claras que el videojuego había quebrado todas las fronteras habidas y por haber sucedió dos semanas más tarde de su, digamos, lanzamiento. Nos lo comenta su diseñador: "Tras un desafortunado periplo por uno de los institutos del país, un conocido programador conocido vino a mi casa y me dijo: 'oye, Nikita, sé que estás haciendo videojuegos. Acabo de regresar de un viaje de negocios por Estados Unidos y resulta que allí todos están jugando al mismo juego. ¡Un auténtico pelotazo! Toma, aquí lo tienes, en este disquete. Échale un vistazo a ver si aprendes de él'.

Como podréis imaginar, el supuesto pelotazo no era otro que *Perestroika*. El careto digital de Mijail Gorbachov se había paseado por numerosos ordenadores yanquis. Su creador no daba crédito. Su juego se había hecho famoso." *Perestroika* se había extendido por todo el mundo desde que lo ejecutamos en aquel primer instituto. ¡A la velocidad del sonido! Y no habíamos ganado nada". Tal vez fue así. O tal vez, la victoria fuera de otra manera y tuviera un color diferente al verde del dinero.

REPERCUSIONES

Las canciones reivindicativas, la icónica imagen de Gorbachov, el título del juego… Todo ello no podía pasar desapercibido, por supuesto. Skripkin recuerda algunos datos acerca de la repercusión que tuvo *Perestroika* en los medios.

NIKITA SKRIPKIN NUNCA IMAGINÓ QUE EL RETRATO DIGITAL DE MIJAÍL GORBACHOV ACABARÍA DESFILANDO POR LOS MONITORES DE NUMEROSOS ORDENADORES YANQUIS.

"El autor de la pantalla de inicio con Gorbachóv fue Vitálii Liébedev, uno de los primeros artistas en Rusia que aprendió a dibujar en una computadora tan bien como en papel. Aquella pantalla de inicio apareció en varios periódicos a la vez, ilustrando artículos firmados por la incipiente especie de periodistas de videojuegos. La mitad de ellos estaban plagados de elogios. La otra mitad, de injurias. Por supuesto, el principal motivo de crítica no fue el juego en sí".

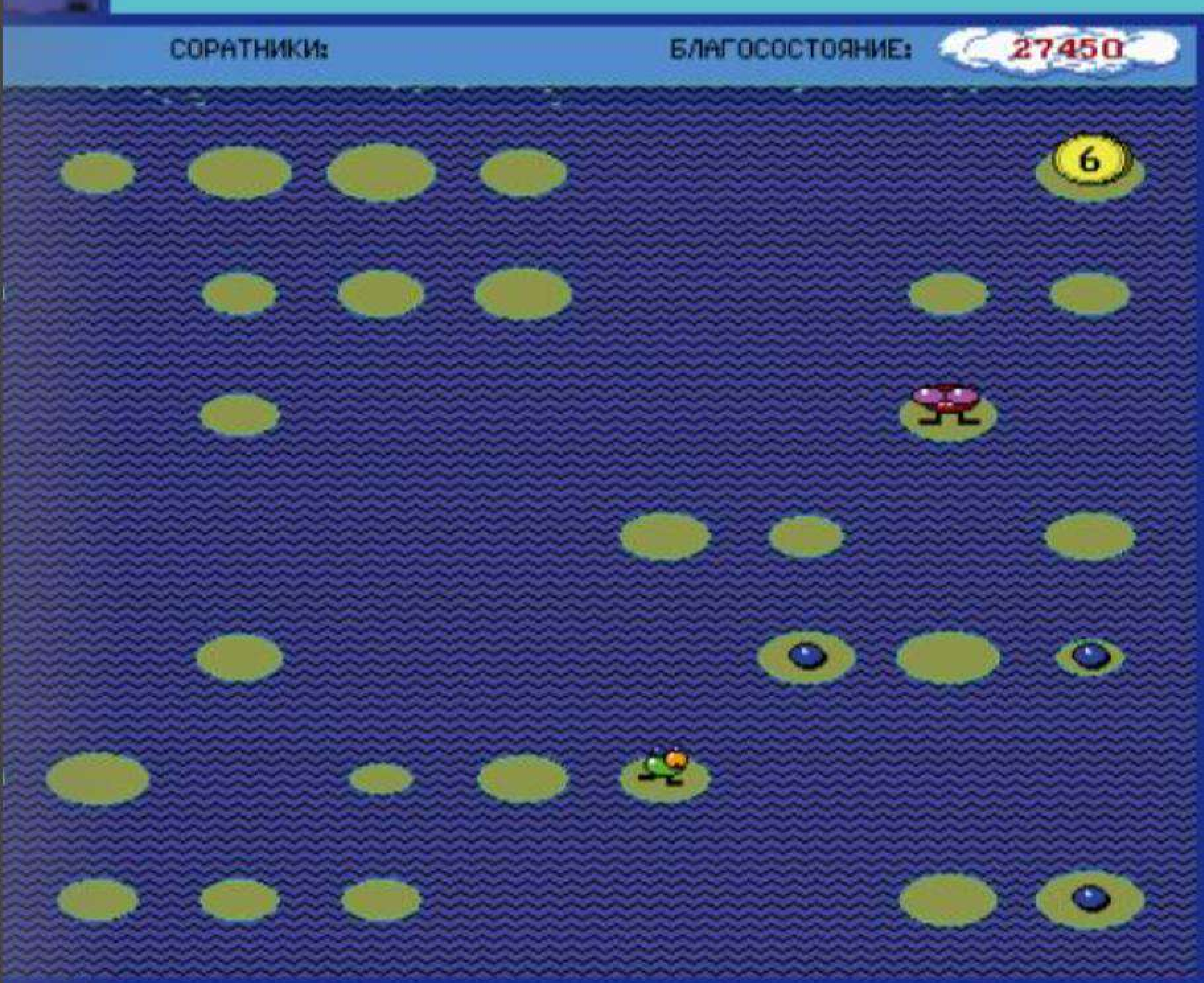
Y aunque está claro que hubo cierta controversia en los medios, la sangre no llegaría al río. "Por suerte o por desgracia", recuerda Skripkin, "el Kremlin no nos honró con su atención. Probablemente, en aquel momento tenían problemas más apremiantes que atender el punto de vista de unos creadores de videojuegos caseros sobre los eventos históricos".

Finalmente, Skripkin me contó que *Perestroika* había llegado a las manos de Guiérman Stiérligov, uno de los empresarios más exitosos de Rusia, fundador de Alisa, la primera bolsa de valores. Su actividad sería aprovechada por futuros empresarios a los que se les abrió la puerta a un mundo comercial muy diferente de la perspectiva soviética contemporánea. De hecho, Stiérligov ayudó a nuestro protagonista a crear su primer negocio independiente: Nikita. Una compañía que adoptó a la bola con ojos de *Perestroika* como imagen corporativa, y que, a día de hoy, bajo el nombre de Nikita Online / GameXp, se sitúa en el top de empresas de videojuegos MMORPG en tierras rusas, con títulos como la saga *Sphere* o *Karos*. Una compañía que nunca hubiera existido sin Perestroika, el último videojuego soviético que precedió a la caída del Telón de Acero.

VOLVERÁN LAS OSCURAS RANAS

Skripkin nos habló de una secuela de *Perestroika* que apareció dos años después, en 1991. Se denominó *White House Defense*, aunque esa Casa Blanca del título no es la que podríamos pensar, sino el nombre por el que se conoce actualmente a la sede del Gobierno Federal, siendo la sede del Sóviet Supremo de la URSS en la época soviética.

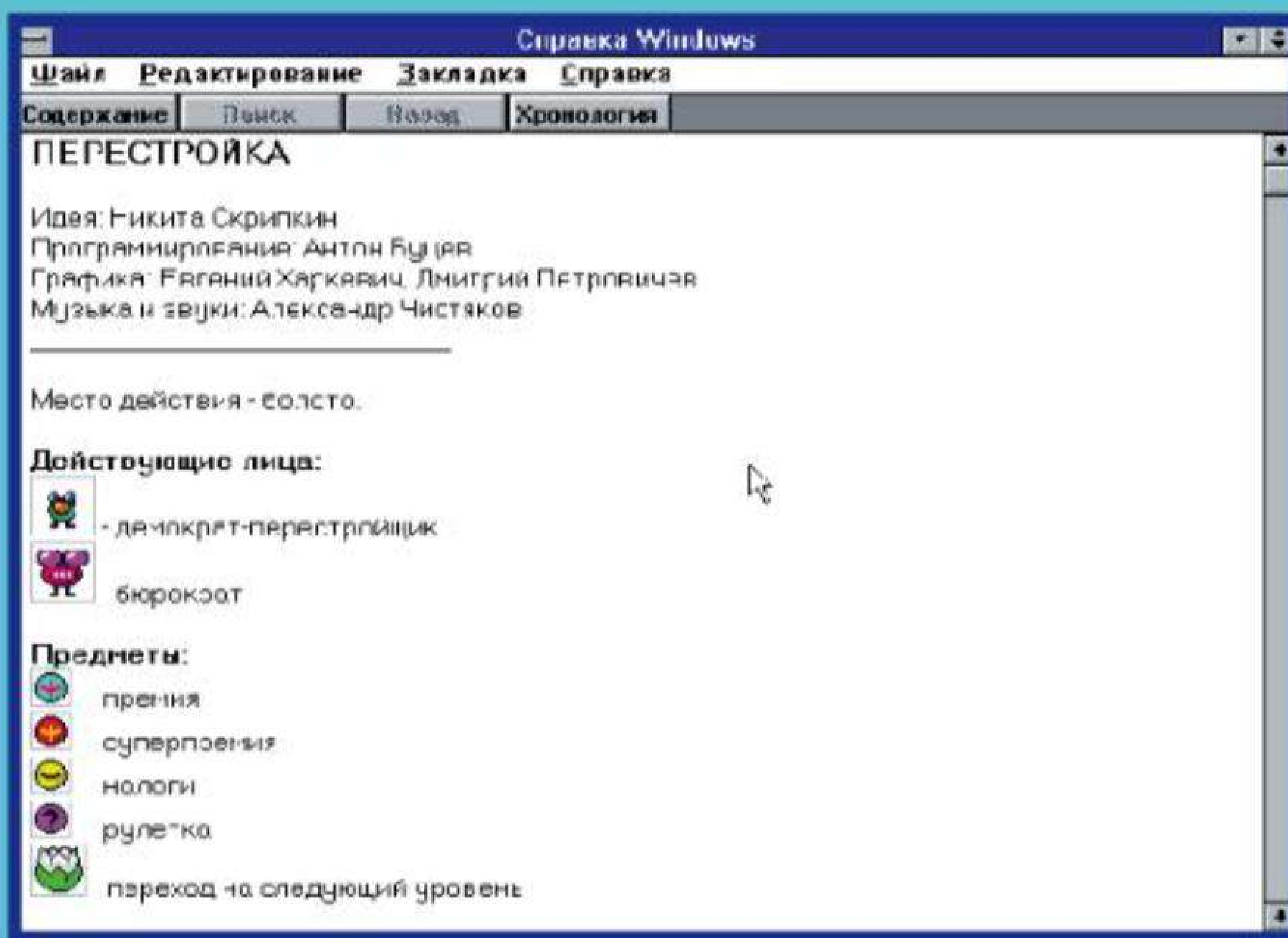
Al respecto de dicho juego, Skripkin recuerda varias anécdotas: "Las primeras ventas de la compañía llegaron en 1993 cuando empezamos a vender *White House Defense* en tiendas de electrónica y librerías. Lo mejor de todo es que, por aquel entonces, en Moscú se vendían videojuegos educativos infantiles diseñados para las guarderías suecas. Comercialmente hablando estuvimos mucho tiempo a pan y agua, no se nos acercaba prácticamente nadie, y aquellos que venían e intentaban ayudar, rápidamente entendían de qué iba la cosa y perdían todo interés en nosotros". Con estas premisas, es normal que esta especie de secuela no saliera de territorio ruso y apenas se conserven datos más allá de una remota reseña publicada en una revista de PC rusa.



» DOS] *Toppler/ Nebulus* fue un referente para el creador de *Perestroika*. De ahí nació la rana.



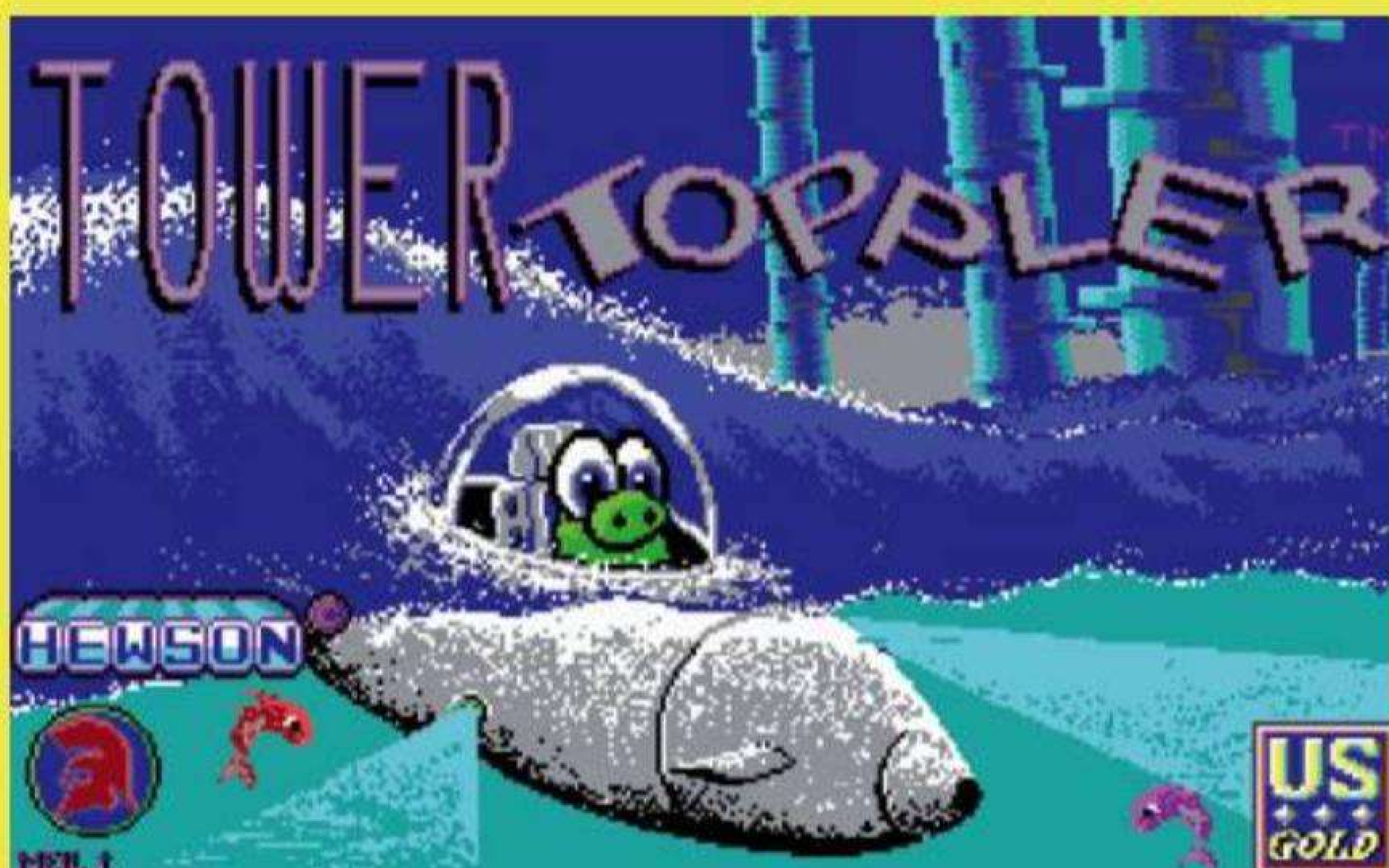
» [DOS] *White House Defense* fue la secuela de *Perestroika*, un título mucho menos conocido que su predecesor.



» [Windows] En la versión de Windows 3.x teníamos un fichero README que informaba sobre los enemigos e ítems.

Perestroika tuvo un relanzamiento en 1995 para la versión 3 de Windows, aunque las mecánicas y el aspecto visual permanecían prácticamente inalterados. "Por desgracia, el código fuente no se ha conservado, en todo estos años hubo muchas mudanzas, inundaciones e incendios, y hay que decir que el programador que creó el juego ya hace mucho que no es programador", confiesa Skripkin. Será difícil volver a ver a la rana de *Perestroika* saltar de nuevo, por mucho que exista por ahí una versión moderna para iPad/iPhone, programada por un aficionado de la Rusia central. Skripkin tampoco cree en este regreso: "Tal vez, simplemente no haya llegado su hora. Tal vez se haya ido para no volver, al igual que los mismos hechos históricos en los que se basa". ★

Retrogamer España agradece su colaboración a Nikita Skripkin por su disposición y simpatía, así como a Enrique Pérez y Sandra Vázquez por su inestimable ayuda con la traducción.



TOPPLER Y LA RANA ESTRESADA

Puede que si jugasteis en su día a *Perestroika* os encontrarais con un archivo ejecutable llamado *toppler.exe*. Su creador, Nikita Skripkin, lo utilizó como nombre provisional, haciendo un guiño al juego *Tower Toppler*, que no era otro que la versión para IBM PC de *Nebulus*, el clasicazo de Hewson. En *Nebulus*, la protagonista también era una rana y, en palabras de Skripkin, "la rana estaba tan agobiada como yo mismo me encontraba durante aquel tiempo, así que el nombre que le puse no podía ser más pertinente".

> ¡Me dijeron en Midway que le pusiera a Pac-Man un ojo, pintalabios y pelo!
>
> Steve Golson



STEVE GOLSON

De hackear Missile Command a hacer un lavado de cara a Pac-Man, Steve Golson nos habla de sus tiempos de pionero en las recreativas y la Atari 7800

Textos de Paul Drury

En mitad de una conversación que duró dos horas y media, Steve dice de repente: "Espera que te lo enseño", y se va. A los pocos minutos vuelve con una caja llena de papel de impresora, notas y bocetos. Es toda la documentación del *Super Missile Attack* de 1981, la versión de *Missile Command* que él y sus amigos del MIT firmaron y que sentó las bases de GCC, la empresa que creó después *Ms Pac-Man* y el hardware de la Atari 7800. Sonríe mientras hojea las páginas y se detiene para leerme algunas anotaciones a mano o hablar de algunos aspectos clave del código. Te das cuenta de que estuvo poco tiempo en la industria pero aún se apasiona al hablar de ella. Podríamos haber hablado toda la noche.



Steve, te vimos en el documental *High Score* de Netflix ¿Te sorprendió que te llamaran?
Un poco, pero es que es una historia muy buena. ¡Abandonamos la universidad y creamos la recreativa más vendida de Estados Unidos!

¿Ha venido alguien y te ha dicho: '¡Eh, que te he visto en la tele!'?
[Se ríe] No, pero es que con la pandemia tampoco he salido mucho. Me han llamado antiguos compañeros del instituto que me vieron en la tele y me han dicho: 'Steven, no sabía que hiciste *Ms Pac-Man*'.

Estudiabas en el MIT, donde nació *Spacewar!*, que se suele considerar el primer videojuego 'propiamente dicho' pero estudiaste Geología. ¿Cómo terminaste en el mundo de las recreativas, que estaba empezando?
De casualidad. Estaba en el mismo dormitorio que Doug Macrae y Kevin Curran. Iban un curso detrás de mí en el MIT, así que sería el año 1977. Crearon una asociación para instalar máquinas de *pinball* en nuestro dormitorio y les ayudé desde el principio. Cuando los dos se fueron del campus a una casa en Brookline les fui ayudando cada vez más, recogiendo el dinero de la caja y comprobando que las máquinas funcionaban. Recuerdo que les dije que habían montado un buen negocio. Era una mina de oro.

¿Tenías mucha experiencia con la tecnología informática dado que tu grado no tenía nada que ver con la ingeniería?
Fui a una clase de introducción a la electrónica y aquello decidió toda mi carrera profesional [se ríe]. Esa clase era para gente que no estaba estudiando ingeniería eléctrica o informática. Me gustó mucho, así que fui a otra clase de lógica digital... y se me dio bien. Pensé: 'Si hubiera sabido lo divertido que es, habría estudiado esto en lugar de Geología'. Kevin, que estaba estudiando ingeniería eléctrica, iba a mi misma clase y acabamos haciendo varios trabajos juntos así que cuando él y Doug crearon GCC [General Computer Corp], ya sabía que yo podía diseñar *hardware*. Fui uno de sus primeros empleados, un poco como un 'miembro fundador'.

GCC no solo se limitó a colocar recreativas en el campus sino que creó un *kit* para el *Missile Command* de Atari para alterar el programa, que es algo muy diferente.
Había empresas que estaban creando y vendiendo estos *kits* de 'mejoras' o 'aceleración' a los dueños de las recreativas. No era algo nuevo. Lo que sí era innovador era el grado de sofisticación. En lugar de realizar simplemente cambios en el *hardware* para que el juego fuese más rápido o en el *software* para que hubiera más enemigos cambiando algunos bytes, queríamos reescribir el programa para cambiar de verdad cómo funcionaba el juego. Nadie había hecho antes algo por el estilo.

¿Por qué elegisteis *Missile Command?*
Porque Kevin y Doug tenían tres unidades [risas]. Les había ido muy bien en el MIT pero en 1981 los ingresos iban bajando. Habían comprado *kits* para *Asteroids* y *Galaxian* pero nadie había hecho ninguno para *Missile Command*. Y pensaron '¿por qué no lo hacemos nosotros?'.

¿Cómo conseguisteis acceder al código de *Missile Command* para modificarlo?
Utilizamos lo que se llamaba un 'sistema de emulación del procesador' hecho por GenRad. Era como un ordenador personal: tenía una pantalla, un teclado y una unidad de *floppy disk* pero en la parte trasera tenía un gran cable plano que se podía conectar a cualquier cosa con un microprocesador. Era para la gente que diseñaba objetos que tuviesen un procesador. ¡Hasta un microondas! Lo conectamos a una cabina con *Missile Command* y jugabas al juego como siempre, pero podías pararlo cuando quisieras y mirar el código. En la pantalla aparecía el ensamblador 6502, tecleábamos el código con un [ordenador] TRS 80 y ya podíamos toquetearlo.

CRONOLOGÍA SELECTA

- **SUPER MISSILE ATTACK** [1981] ARCADE
- **MS PAC-MAN** [1982] ARCADE
- **FOOD FIGHT** [1983] ARCADE
- **JR PAC-MAN** [1983] ARCADE
- **QUANTUM** [1983] ARCADE
- **ATARI 7800** [1984] ARCADE



» Paul Moody se relaja en la sala de descanso de GCC con *Robotron: 2084.* Atención a los pantaloncitos de los años 80.



» [Arcade] *Super Missile Attack:* por si pensabas que *Missile Command* era demasiado fácil...


» [Arcade] *Quantum* demostró lo ambicioso que era GCC a la hora de crear títulos para recreativa.



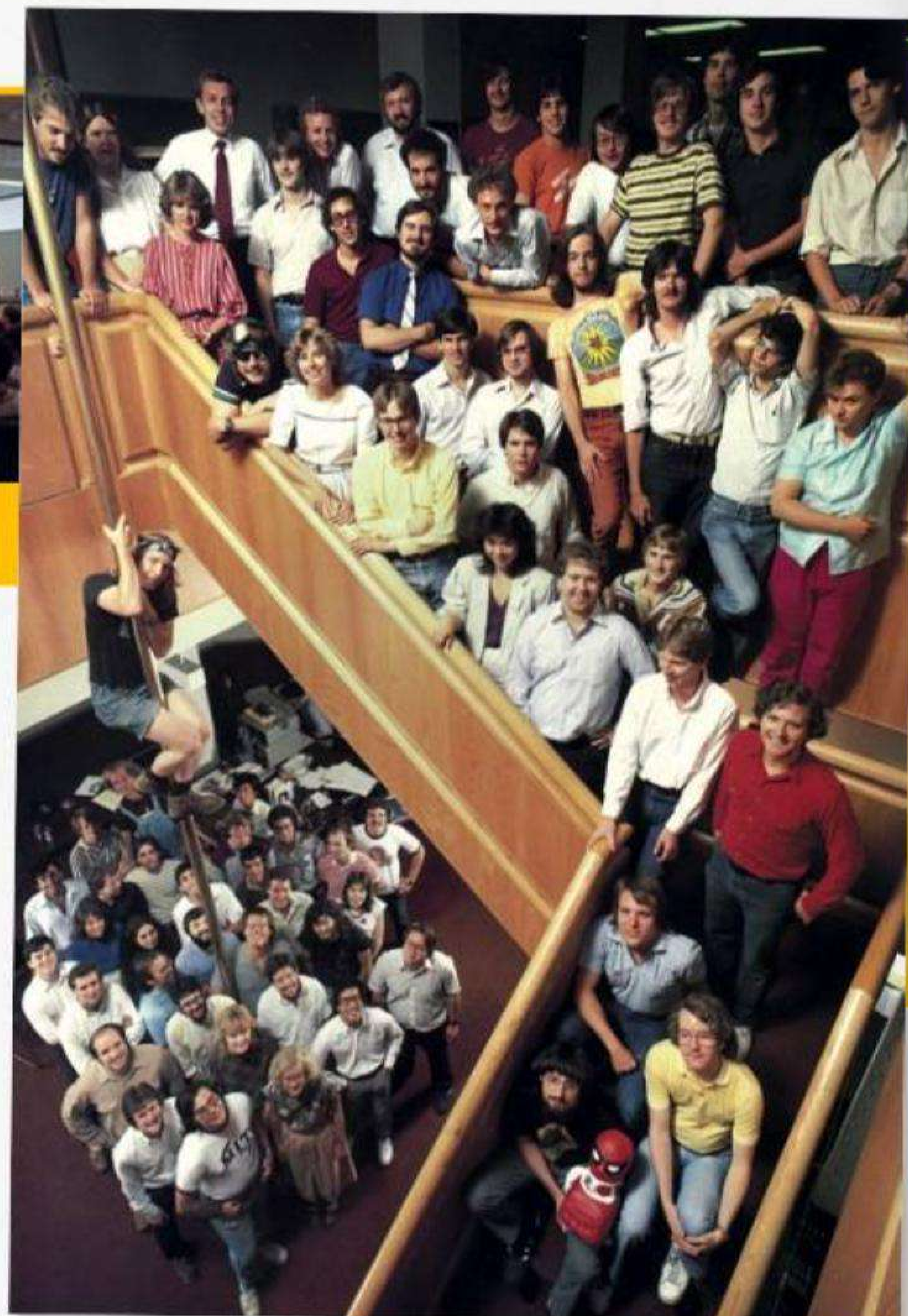
» Una oficina con barra de bomberos es un buen sitio para trabajar... Kevin Curran habla a sus empleados (Steve está junto a las escaleras).

Fuiste el productor de *Super Missile Attack,* que mejora el sonido y el color del juego original e incluye un nuevo enemigo, el OVNI, pero lo mejor del *kit* es que hace que el juego sea muy difícil...
Sí, de hecho, ¡es demasiado difícil! Incluso en el modo 'fácil' es bastante difícil y el modo 'difícil' es casi injugable, pero eso es un poco lo que buscábamos. No queríamos que la gente estuviera jugando horas, solo unos minutos y ya.

***Super Missile Attack* salió a la venta en 1981 y vendió bastante bien, unos mil *kits* con un precio de 295 $ (261 €) cada uno, los que es mucho dinero para unos universitarios. Dejasteis todos el MIT para centraros en el negocio a tiempo completo... ¡y entonces la poderosa Atari amenaza con demandar a GCC! ¿Teníais mucho miedo?**
Nah. Habíamos estudiado los aspectos legales y sabíamos que había problemas de derechos pero pensamos que los habíamos resuelto. Además ¿qué podía sucedernos? No teníamos propiedades así que, si perdíamos, lo mismo habríamos vuelto a la universidad. Vamos, que no hubiera sido tan malo.

¿Estás seguro de que no infringíais los derechos de propiedad intelectual de Atari?
Hoy no nos habríamos librado, pero en aquella época nadie sabía si podías tener los derechos de lo que había en pantalla. Había interacción entre la pantalla y el jugador y cambiaba en cada partida. No era como una película o la música, que es siempre la misma cuando la reproduces. Y habíamos escrito nuestro propio código, no copiamos nada. Tal como Doug lo explicó, era como imagínate que compras un libro que ha escrito alguien y entonces nosotros vamos y te vendemos trocitos de ese papel para que hagas con ellos frases y cambies un poco la historia. Recuerda que el *kit* solo funcionaba si habías comprado la cabina original de *Missile Command.* Suena bastante legal, ¿no?

¡Muy inteligente! ¿Ganasteis la demanda?
Al principio, no. Tuvimos que parar la fabricación y la venta de los *kits* de *Super Missile Attack* por orden judicial, pero logramos que la orden se limitara a la versión que había entonces... y produjimos una nueva que solucionara los problemas con Atari y volver al tribunal. Los abogados de Atari se enfadaron porque era viernes y les dijimos que podíamos tenerlo para el lunes. Así de rápidos éramos.


» El equipo de GCC posa en agosto de 1983. Steve está junto a Spiderman, con una camiseta amarilla.

¿Cuando retiró Atari la demanda?
Tardó unos meses. Veían que les estábamos plantando cara y que les estaba costando tiempo y dinero. Estábamos llamando a declarar a sus ingenieros y esto les molestaba y estaba empezando a minar algunos de sus argumentos. Por ejemplo, los abogados de Atari decían que los botones de disparo de *Missile Command* estaban colocados de una manera muy concreta pero preguntamos a uno de sus ingenieros por qué estaban colocados así ¡y nos respondió que porque así es como están los dedos! No puedes patentar algo que es funcional. Les estábamos desmontando el caso y, bueno, técnicamente estaban impresionados con los que habíamos logrado con nuestro juego.

Y Atari, en lugar de seguir peleando con vosotros, os ofreció hacer juegos para ella.
Skip Paul, consejero general de Atari, dijo 'Vamos a solucionarlo'. Tenían miedo de perder el caso. Si lo hubieran perdido habría sido legal que cualquier usuario modificase el *software.* No querían que se sentara un precedente legal.

Mientras este caso avanzaba estabas ya trabajando en el siguiente *kit,* esta vez de *Pac-Man* ¿Por qué elegisteis ese juego?
Nos habíamos planteado hacer un *kit* para *Asteroids*



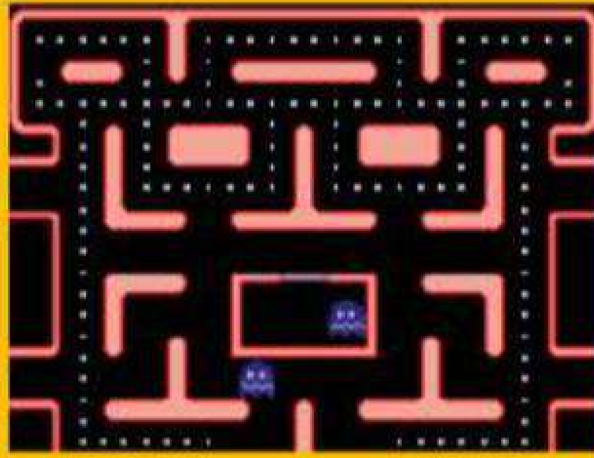
CINCO JUEGOS

Lo mejor que Steve hizo en GCC



SUPER MISSILE ATTACK
1981, Arcade

■ Este ingenioso *mod* de *Missile Command* añade un enemigo nuevo, el malvado OVNI que puede atacar las ciudades a distancia, e incrementa la dificultad a unos niveles muy locos. El récord mundial en torneo lo tiene Tony Temple con 4,4 millones y una puntuación de 350.000.



MS PAC-MAN
1982, Arcade

■ El *hack* que se convirtió en un fenómeno. Añade diseños de nuevos laberintos y un factor de aleatoriedad con el que no sirve memorizar patrones. Otros elementos destacados son la protagonista femenina y el mostrar parte de la historia. Todo esto sentó las bases para el futuro de la exitosa franquicia.



FOOD FIGHT
1983, Arcade

■ Es una mezcla de *The Three Stooges* y *Robotron: 2084* en una carrera para conseguir un helado. Junto al también excelente *Quantum*, *Food Fight* muestra que en GCC eran muy creativos cuando se trataba de crear experiencias únicas en recreativa que te enganchaban tanto que costaba dejar de jugar.



JR PAC-MAN
1983, Arcade

■ Desarrollar un nuevo capítulo de la recreativa más vendida de EE.UU. era una tarea complicada. Al menos, este juego intenta reactivar la fórmula con algo diferente. El tablero se desplaza en horizontal, hay siete laberintos diferentes y el joven Pac-lad está enamorado de una fantasma, pero no es una relación fácil.



BALLBLAZER
1987, Atari 7800

■ Aunque Steve no trabajó directamente en el cartucho que GCC lanzó para las consolas de sobremesa de Atari, su trabajo con el *hardware* de la 7800, sobre todo el chip Maria, le dio un impulso a los juegos de la máquina. Somos fans de este proto-*Rocket League*, y Steve también lo es.

pero uno de los amigos de Doug nos dijo que mejor *Pac-Man*, que había empezado a crecer en América en 1981. También era evidente lo que había que arreglar en el juego. ¡Era predecible! Podías jugar con los patrones... La gente empezó a jugar durante horas y salieron libros que enseñaban a los jugadores cómo dominarlo. Necesitaba algo de aleatoriedad.

Cambias el aspecto de los fantasmas, le pones piernas a Pac-Man y llamas al juego *Crazy Otto*. ¿Por qué hiciste todos esos cambios?
En el juicio por *Super Missile Attack* uno de los argumentos más convincentes de Atari fue que no habíamos cambiado los personajes: el avión, las bases, el satélite... eran iguales. Así que con *Pac-Man* sabíamos que teníamos que modificarlos. Las frutas de bonus eran tan genéricas que podíamos dejarlas... siempre que quitásemos cosas como el *Galaxian*, que obviamente es de Namco.

Esta vez contactas con Midway, que tenía la licencia del juego de Namco, en Japón, y son muy positivos respecto a tus cambios... aunque te sugieren algunos más.
Al principio querían llamarlo *Super Pac-Man*, lo que tiene sentido totalmente ya que *Pac-Man* tenía un *marketing* enorme. Les gustaron nuestros nuevos monstruos y en un principio íbamos a mantenerlos pero al final decidieron volver a los fantasmas originales. Y luego dijeron que deberíamos hacer una protagonista femenina.

¿Crees que fue una buena idea?
¡No! Stan Jarocki, de Midway, que está todavía vivito y coleando a sus noventa años, ¡me llamó y me dijo que le pusiera un ojo, pintalabios y pelo! Vaya, que en *Crazy Otto* había una escena de vídeo con un personaje femenino y un bebé, así que la historia estaba allí. Le dije: '¿en serio? Crees que a los adolescentes les va a gustar?' . Me dijo: 'Sí, va a ser un exitazo. A las mujeres les gusta *Pac-Man* y les va a encantar que haya un personaje femenino'.

Visto con perspectiva ¿Crees que pasar a un personaje femenino fue clave para el éxito del juego?
Nunca me he planteado si fue o no importante pero sí creó un personaje nuevo y distintivo. Ahora podías tener toda la historia familiar en las escenas de vídeo. Expandió el mundo de *Pac-Man*.

La llamaste Ms en lugar de Miss o Mrs. ¿Fue como guiño al Movimiento de Liberación de las Mujeres de la época?
[Risas] Me encantaría atribuirme el mérito, como si hubiéramos sido unos pioneros pero la verdad es que fue una secuencia de nombres. Iba a ser Pac-Woman y luego hablamos de Miss Pac-Man hasta que alguien recordó que tenía un niño. ¿Un personaje soltero con un hijo? ¡No puede ser! No podíamos tener a Mrs. porque al principio del juego no está casada. Eileen, la mujer de Mike Horowitz, fue la que dijo que deberíamos llamarla Ms Pac-Man, así que optamos por esa idea.

Parece increíble que alguien pudiera escandalizarse porque un personaje de un juego tuviera un hijo sin estar casada.
A la gente le escandalizaban los videojuegos. Había pánico sobre la violencia de los videojuegos y que corrompieran a los chavales. *Pac-Man* no era violento y decidimos que no nos arriesgábamos a pifiarla.

> "De la recreativa para Midway sacamos como 10 millones de dólares. Con los años ganamos mucho más con Namco"
> Steve Golson

***Ms Pac-Man* fue un éxito tremendo. Vendió 114.000 cabinas en los años 80 a un precio de unos 2400 $ (2100 €), más de un cuarto de millón de dólares de ingresos (220.000 €) ¿Qué parte de la tarta se llevó GCC?**
De la recreativa que hicimos para Midway debimos sacar como 10 millones de dólares (8,8 millones de euros). Con los años ganamos mucho más con Namco.

¿Contratasteis a más gente con el dinero, el éxito y el contrato con Atari para hacer juegos arcade?
Al principio contratamos a los amigos, conocidos, gente con la que habíamos trabajado, gente que conocíamos del MIT... el boca a boca. Alquilamos una oficina en Kendall Square y nos mudamos en otoño de 1981 los diez que éramos entonces. Tuvimos unas cuantas discusiones sobre cómo debería ser el *hardware* de la máquina. ¿Qué procesador deberíamos usar y cómo debía ser el *hardware* de gráficos? No queríamos utilizar el viejo y aburrido procesador 6592 que Atari había estado usando. Íbamos a utilizar el nuevo, increíble y elegante procesador Motorola 68000 y nuestros hardware de gráficos no iba a mover seis sprites, ¡iba a poder con 48!

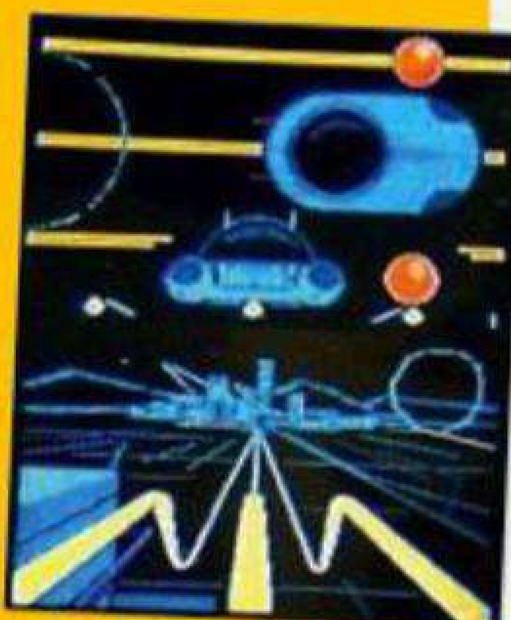
¿En qué consistía tu trabajo?
Empecé en el diseño del tablero en 1982 que iba a ser una mesa elegante y con desplazamiento. Pero el primer juego que lo usó fue *Food Fight*, que no necesitaba scroll, así que se lo quitamos para ese juego y lo llamamos 'tablero vainilla'.

***Food Fight*, de hecho, tiene como protagonista al helado de vainilla.**
Es un juego muy divertido. En GCC hablábamos ▶

UN FALLO LÁSER

GCC no logró sacar un LaserDisc

"Fue nuestro experimento con el LaserDisc" dice Steve sobre *LaserRail*, uno de los muchos títulos arcade cancelados que hizo GCC. "*Dragon's Lair* era muy dibujo animado y nosotros queríamos incluir imágenes generadas por ordenador con el LaserDisc para que fueran parecidas a los gráficos de la parte superior. De hecho, hablamos con estudios de cine que hacían CGI para que nos dieran lo que necesitábamos. Habíamos creado todos los *storyboards:* aterrizabas en un planeta abandonado en el que una civilización alienígena había dejado un sistema de transporte, esas tres estelas de luz que son como una carretera. El coche saltaba de raíl en raíl y había rutas que se ramificaban... se combinaba la exploración de ciudades en ruinas en las que había muchas cosas para descubrir con unos toques de tiros. Estábamos convencidos de que iba a ser divertido pero, si lo pienso ahora, no sé si funcionaría en una arcade. Cuando Atari dejó de pagar nuestras facturas, en 1984, todo se paralizó", dice el artista de GCC Paul Moody


» Algunos de los dibujos conceptuales originales de Paul Moody para el cancelado *LaserRail*.


imágenes © Paul Moody
» Este pantallazos muestra lo grande que era el planeta que podías explorar en *LaserRail*.


» [Atari 7800] Nos encantó descubrir que GCC hizo una conversión de *Dig Dug* a las consolas domésticas.

mucho de diversión, ese era el objetivo. Nuestras salas eran de diseño abierto y podías pasearte y ver los juegos en los que estaban trabajando otros. Y decíamos: '¡Oye, tu juego es ya divertido?' y contestaban 'no, todavía no'. 'Vale, pues sigue'.

Además de *Food Fight,* GCC también produjo el precioso *Quantum* para recreativa. ¿En qué momento se diversificó la empresa para crear juegos para el mercado doméstico?

Tenemos que retrotraernos a abril de 1982. Atari lanzó *Pac-Man* para la 2600, que era muy esperado. Pero era muy malo. Parpadeaba y no tenía nada que ver con la recreativa. Fue un desastre para su imagen. ¿Qué hizo Atari? Sus mejores desarrolladores se habían ido para crear Imagic y Activision y los que quedaban estaban desmoralizados. Alguien debió pensar: 'Oye, y ¿qué pasa con aquellos tíos de Cambridge? ¿Podrían ayudarnos?'. Solo una semana después del lanzamiento de *Pac-Man,* Kevin [Curran] recibió una llamada de Manny Gerard [CEO de Warner] pidiéndonos que hiciéramos juegos para la 2600. Tardé años en conectar esas dos cosas.

Y, de repente, GCC estaba desarrollando juegos para las consolas domésticas de Atari.

¡Llegaron a un acuerdo por teléfono y ese mismo día teníamos ya el dinero! Como medio millón de dólares (440.000 euros). La lista tenía siete juegos, entre ellos *Phoenix, Centipede* y *Ms Pac-Man,* por supuesto, y los necesitaban para septiembre y así poder lanzarlos en las navidades de 1983. Contratamos a más gente, los tuvimos a tiempo y eran como niños maravillosos. ¡Ese año le sacamos las castañas del fuego a Atari!



» [Arcade] *Ms Pac-Man:* el juego con el que Monica, el personaje de *Friends,* se pasó la infancia jugando.



» [Atari 2600] La versión de *Ms Pac-Man* para 2600 te hace desear que GCC hubiera hecho también la de *Pac-Man.*

> "Me han llamado compañeros del instituto que me vieron en la tele y no sabían que yo hice Ms Pac-Man"
> Steve Golson

¿El siguiente paso lógico era, entonces, desarrollar una consola para Atari?

Volvamos a 1982. Asistí a un curso de cuatro semanas en California para aprender a diseñar chips organizado por VLSI Technology Inc. Nos enseñaron a diseñar un chip personalizado. GCC compró un ordenador VAX y empecé a enseñar al resto de la empresa [lo que había aprendido]. ¡Esas navidades todos nos contagiados del virus de la personalización de chips! ¡Podemos diseñar chips, bien! Y ¿qué hacemos? ¿Qué tal nuestra propia consola?

¿Y así surgió Atari 7800?

No, la llamamos Spring y era un proyecto diferente. Se basaba en el X86, iba a ser compatible con el PC y podía venderse como ordenador o como consola. En la primavera de 1983 habíamos avanzado pero entonces Atari nos dijo: 'Oye, la Atari 5200 es un desastre. ¿Podéis ayudarnos?'. Así comenzó lo que acabó siendo la 7800. Al principio la llamamos la 3600 porque era como una 2600 plus y mantuvimos ambos proyectos durante un tiempo, pero la 7800 fue cogiendo fuerza. Se volvió más interesante y empezamos a incluir ideas de Spring en la 7800, como el teclado o que fuese también un ordenador.

¿Pensasteis en convertir esta nueva consola en una máquina de 16 bits?

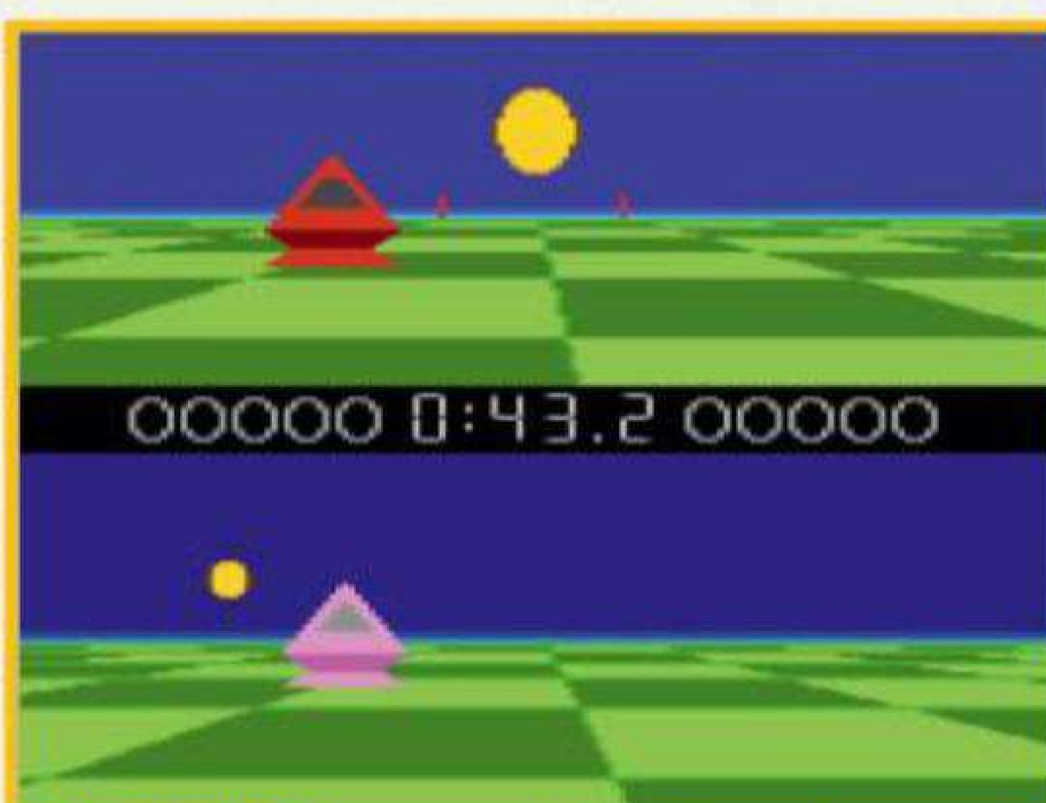
No, porque tenía que ser compatible con la vieja VCS, así que teníamos que mantener el [procesador de 8 bits] 6502. Al final dijimos: 'A la mierda la compatibilidad con la 2600, haremos nuestra propia placa con chips personalizados y le pegaremos también una placa de 2600'. Combinamos el *hardware* antiguo con nuestro nuevo y elegante *hardware* y nuestro chip personalizado, Maria, iba a tener unos gráficos y un sonido mucho mejores.

¿No cedisteis en el sonido?

Sí, nos dimos cuenta de que no teníamos suficiente espacio en el chip... y el presupuesto




» [Arcade] Estos chefs de *Food Fight* hacen que Gordon Ramsey parezca un tío de lo más calmado, en comparación.


» [Atari 7800] *Ballblazer* es una auténtico vicio cuando juegas contra un amigo, y *Rocket League* le debe mucho.


» [Atari 7800] *Desert Falcon* fue uno de los juegos originales para la consola que desarrolló GCC. Y nos encanta.

no daba para tener un chip más grande. Además, no teníamos gente para diseñar las [capacidades] de sonido, estábamos todos muy liados con los gráficos. ¡A principios de 1983 creíamos que tendríamos todo hecho en unos meses! Teníamos previsto tener un chip para sintetizar el sonido en cada cartucho porque habíamos calculado que saldría barato, un dólar, de manera que la segunda generación de juegos en cartucho vendría con su propio *hardware* de sonido. Por eso pusimos una señal de audio en el borde del conector de la 7800, para que el sonido procedente del cartucho se mezclase con [el que generaba] la máquina.

Si la 7800 hubiese salido a tiempo, la historia de Atari y de todo el negocio de consolas americano habría sido muy diferente.
En 1984 habían fabricado ya 100.000 consolas y se habían anunciado algunas cosas guays que teníamos en proceso, como el cartucho de récords, el teclado de ordenador, la posibilidad de añadir periféricos Atari, una unidad de disco... se supone que todo iba a salir para las Navidades de 1984. Imagínate cómo hubiera sido el mundo si hubiera sucedido así. Eso fue antes de que Nintendo llevase la NES a América.

Tramiel compró Atari y la 7800 se quedó aparcada, aunque hubo algo así como un relanzamiento en 1986. ¿Se puede decir que salió tarde, mal y nunca?
Aparentemente, las ventas de aquel año no estuvieron nada mal. La calidad de los gráficos aguantó bastante bien comparado con la NES, pero sí, llegó dos años tarde y el *marketing* no fue bueno... Era el estilo Tramiel, hacerlo todo con dos duros frente a la estrategia clásica de Atari de tener un *marketing* increíble. Y el *hardware* estupendo que habíamos planificado y todos esos juegos nuevos tan guays... cayeron en el olvido.



» Steve tuvo un papel clave en la creación del *hardware* de la Atari 7800. Si se hubiera lanzado con éxito en 1984 la historia de las consolas habría sido probablemente muy distinta.

En 1984 dejaste GCC. ¿Por qué?
Oh, a muchos nos despidieron y GCC dejó el mundo del videojuego. Volví al MIT y terminé mi grado. ¡Kevin me dijo una vez que estaba celoso porque él no lo había acabado! Creé mi propia empresa, Trilobyte Systems, ese mismo año y durante los últimos 35 años he estado diseñando chips como consultor y contratista. He trabajado para HP, Intel... muchas empresas, pero nada de videojuegos.

Sin embargo, sí que has seguido involucrado en el mundo retro con charlas y en convenciones en el American Classic Arcade Museum (ACAM) de New Hampshire.
ACAM traía estudiantes universitarios de diseño de videojuegos para que jugasen a juegos *vintage* y yo les impartía charlas, mientras tanto, sobre lo que suponía crear videojuegos en los años 80. Era muy divertido ver a todos esos chavales emocionados por entrar en la industria. ¡Me alucina que ahora puedas lograrlo con un grado en diseño de videojuegos! ★

Gracias a Steve Szymanski, Paul Moody y Steve Golson por dejarnos utilizar sus imágenes originales y a Martyn Carroll por la ayuda adicional.

PREGUNTAS DEL LECTOR

Algunas de la preguntas que dejaron los lectores de RG UK

Merman: ¿Cuál fue el peor *bug* que encontraste en *Ms Pac-Man?*

[Risas] Tuvimos un par de errores que aparecieron bastante tarde y uno tenía que ver con la versión del mueble cocktail, en el que un jugador se sienta frente a otro. La pantalla se gira cuando es el turno del otro jugador y todo se giraba... ¡excepto el personaje de Ms Pac-Man! Mike Horowitz descubrió que había un sitio en la primera pantalla donde Ms Pac-Man podía esconderse y los fantasmas no la atrapaban nunca, así que cambió el algoritmo para que después de un rato el monstruo rojo fuese directamente a buscarla... en las pantallas posteriores hubiera estado bien tener un escondite para hacer una pausa y poder ir al baño, pero lo quitamos.

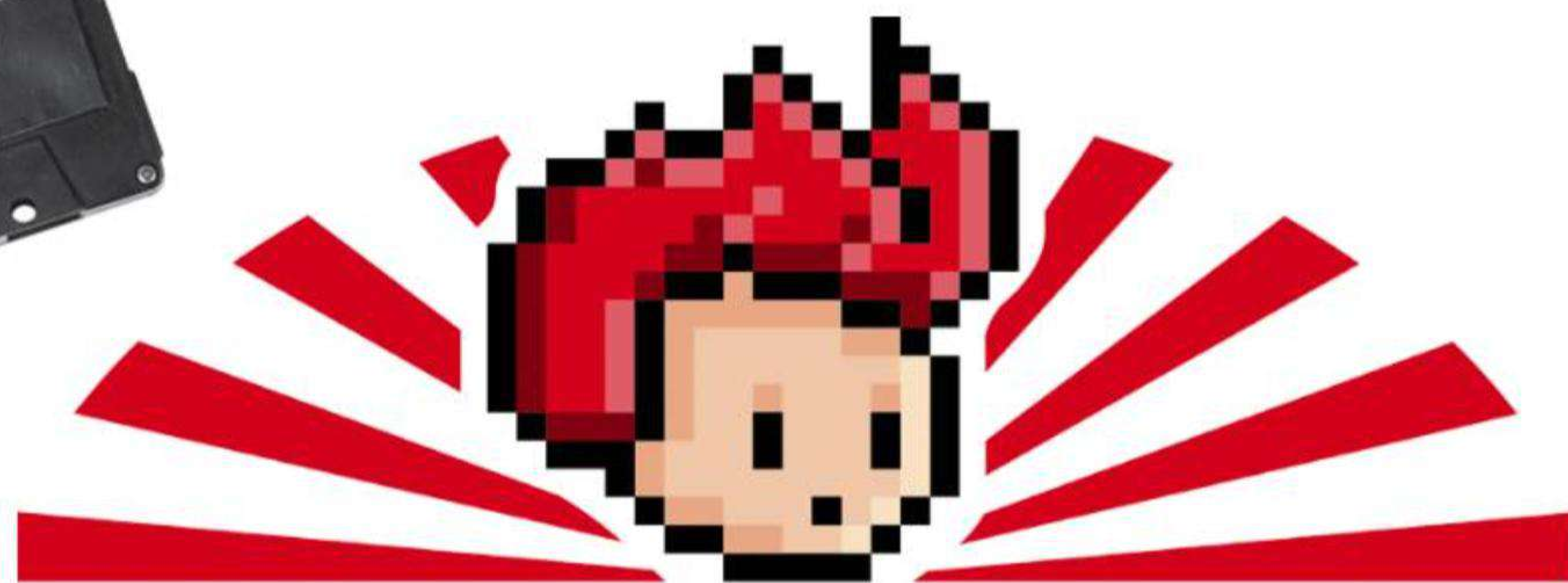
Northway: ¿Por qué la 7800 utilizaba un *buffer* de línea?

Porque estábamos acostumbrados a los juegos arcade, que funcionaban así. Cuanto tienes personajes en movimiento puedes tener una pantalla con mapa de bits y reservar memoria para almacenar cada píxel de la pantalla, pero eso se lleva mucha memoria y en los 80 eso era un lujo. En cambio, podías utilizar la memoria justa para almacenar una línea [de lo que se mostrará en pantalla] y dibujas en la pantalla una línea cada vez. Utiliza una cantidad mínima de memoria para mostrar muchas cosas en movimiento. Era tan pequeño que ponía toda una línea de *buffer* en mi chip personalizado y hacía magia, como la de limpiar el *buffer* al instante. Le añadimos un segundo *buffer* para llenar uno mientras se muestra el otro, lo que te da más tiempo... soñamos con algunas arquitecturas bellísimas.

Cafeman: ¿Qué te motiva a seguir hablando de la época en la que creabas videojuegos?

¡Si alguien me compra un billete de avión y me lleva a un conferencia, allá que voy! Ya entonces era divertido y si ahora puedo compartir algo de aquello con la gente... y esos juegos siguen siendo divertidos. *Ballblazer* de la 7800 sigue siendo un juego precioso. Además, a la gente le encantan estas historias ¡y aún no he contado todo!





DEL ARCHIVO

STRICTLY LIMITED

El formato físico se ha convertido en una opción, más que en una necesidad, durante la generación actual. Strictly Limited Games es una de esas empresas que ofrecen al usuario esta posibilidad, además de marcar objetivos para con el mundo retro... ¡Y vaya si lo están consiguiendo!

TEXTO DE NICK THORPE

Si eres coleccionista de juegos en formato físico seguro que, en los últimos años, te has topado con algún distribuidor de tirada limitada. Estas empresas producen copias físicas de videojuegos clásicos (sobre todo de aquellos que han visto aumentar su popularidad y demanda en el mercado digital) en pequeñas cantidades para los coleccionistas. Estos lanzamientos crean división de opiniones, pero son terriblemente populares. Esto se deduce al haber varias compañías que están explotando este tipo de lanzamientos: Limited Run Games, Special Reserve Games o Super Rare Games, por citar algunas. Strictly Limited Games fue fundada en 2017 en Alemania por Dennis Mendel y Benedict Braitsch. Su modus operandi es muy similar a las empresas anteriormente nombradas, sin embargo, SLG tiene una clara tendencia a realizar lanzamientos alrededor de la escena retro.

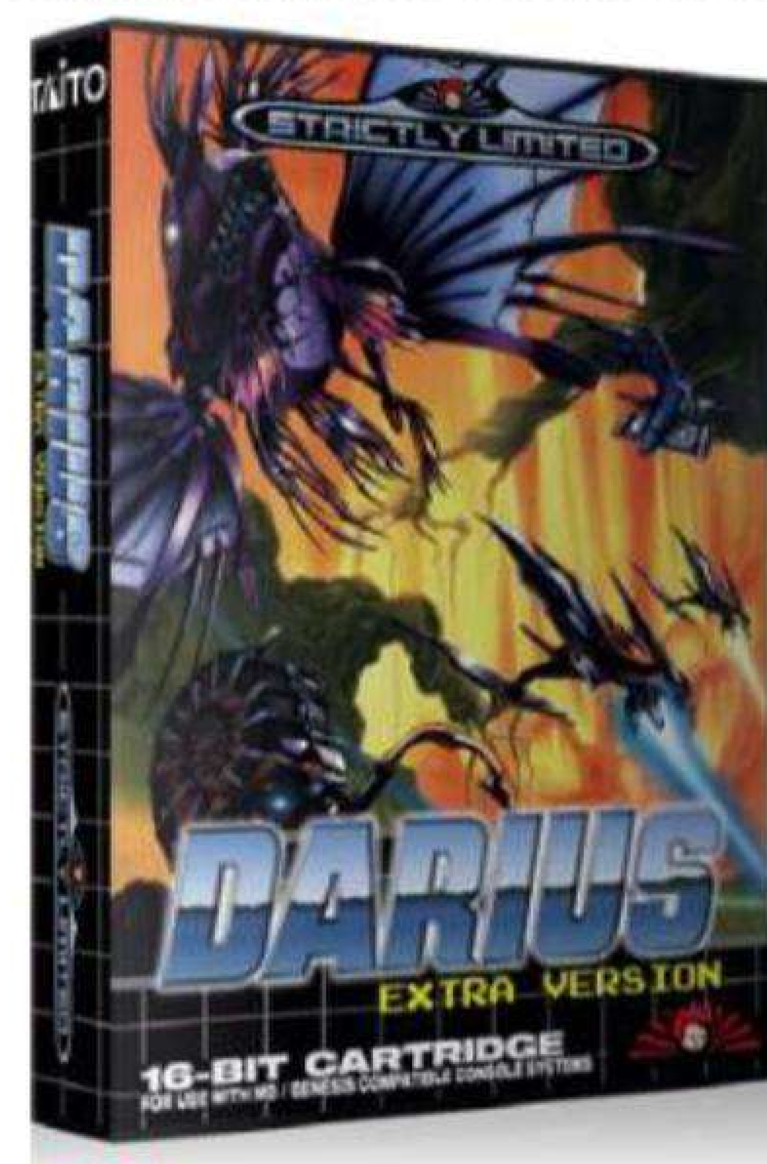
Después de trabajar en localización y enseñanza, Dennis recaló en la compañía Softdistributron. Allí, Benedict y él tuvieron la idea de comenzar con Strictly Limited Games. "Siempre había sido mi sueño. Me di cuenta de que un montón de juegos ya no estaban disponibles, incluso los distribuidores ya no los tenían, por haber cambiado dicho distribuidor durante los años o haberlo perdido o lo que fuera", dice Dennis, sentado enfrente de una estantería a rebosar de títulos que abarcan desde PlayStation 2 hasta PC-FX. "Fue muy ilusionante arrancar Strictly Limited Games con Benedict. Él es de una generación muy diferente, creció con Steam y posee una inmensa biblioteca digital. Sin embargo, yo crecí con el videojuego en formato físico, por lo que me encanta el coleccionismo. Siempre está bien saber que puedes jugar a tus videojuegos diez o veinte años más tarde, si tu consola sigue funcionando, claro".

Es justo decir que la preservación es el objetivo de Strictly Limited Games, pero Dennis matizar rápidamente los otros motivos detrás de su esfuerzo. "Mentiría si dijera que solo lo hacemos para preservar títulos, porque al ser coleccionista tengo un claro interés personal en ello. Amo poseer esos juegos de forma física. Por eso, básicamente,



» Strictly Limited Games esta relanzando cartuchos cuya versiones originales tienen precios elevados.

» Hasta ahora exclusivo de MD Mini, *Darius Extra Version* tiene versión física con licencia de Taito.



"SIEMPRE HABÍA SIDO MI SUEÑO. ME DI CUENTA QUE UN MONTÓN DE JUEGOS YA NO ESTABAN DISPONIBLES, INCLUSO LOS DISTRIBUIDORES YA NO LOS TENÍAN"

DENNIS MENDEL



» [PS4] *Tokyo 42* fue el primer juego lanzado en formato físico por Strictly Limited Games.

los videojuegos que vendemos son aquellos que creemos que se deben preservar", dice antes de explayarse en esa filosofía. "Todos los juegos deberían preservarse. La industria del cine tiene muchísimos casos de películas de directores que se hicieron famosos, pero que no lo eran en el momento de rodarlas, por lo que esas cintas se desecharon o quemaron cuando cerró el estudio. Estamos viviendo lo mismo con los videojuegos, con títulos solo disponibles en formato digital que desaparecen cuando la tienda cierra, o se completa un cierre de negocio como ocurrió con PlayStation Mobile. Ya no se puede tener acceso a ellos".

El núcleo del negocio de Strictly Limited Games no tiene nada diferente al de otros publisher de tirada limitada. "Empezamos cogiendo títulos ya publicados en digital y los pasamos a formato físico, como comenzaron todos", admite Dennis, aunque explica que le encanta ser uno más entre estas compañías. "Pienso que cuantas más existan, mejor. Es imposible que un solo distribuidor preserve todos los juegos. Todos nosotros compartimos la pasión por los videojuegos. Hablo por todos ellos, es genial que tantísimos juegos puedan ser publicados a través de estos publishers, e intentamos aportar nuestro granito de arena. Sin embargo, también queremos hacer cosas distintas, lo que nos lleva a *Ultracore* y *Clockwork Aquario*".

Esto es lo que hace única a Strictly Limited Games, un compromiso de no solo preservar juegos ya lanzados, sino también títulos que no se comercializaron anteriormente. "Ese es nuestro siguiente paso. Cuando amas los videojuegos y te interesa su historia, descubres que compañías relevantes como Dice o Westone tienen unos cuantos títulos sin publicar", comenta Dennis. "Ahora que ya sabemos cómo luce *Clockwork Aquario*, creo que la gente coincidirá conmigo en que es una lástima que este título no se publicase en su momento por estar "pasado de moda", ya que es una absoluta preciosidad. En esa época, solo se miraba hacia las 3D, el juego no se publicó y el estudio tuvo que cerrar. Otra obra en el olvido. Pensamos que ante cualquier oportunidad que tengamos para hacer bien las cosas, estaremos ahí para ayudar".

¿Cómo hace SLG para enmendar estas injusticias históricas? "Siempre se trata de la unión de ambición personal junto a estar en el sitio y momento adecuados, además de tener amigos que nos apoyan, nunca es trabajo de una sola persona", dice Dennis. "Ya conocía *Ultracore*, hay un vídeo de una presentación en Youtube y varias previews en revistas de la época. Mis padres tenían una librería, por lo que tenía muchas de estas revistas para leer". Desde este nivel tan básico de consciencia sobre el título, se empezaron a crear conexiones. "Unos amigos nos comentaron: 'Oye, conozco a alguien que conoce a alguien que tiene acceso a esto y a esto otro'. Luego empezamos a evaluar cómo podríamos traer este juego de vuelta, que más necesita hacerse aparte del propio desarrollo. Hay mucha dosis de suerte en todo esto, porque al empezar nunca sabes si vas a encontrar alguien que ▶

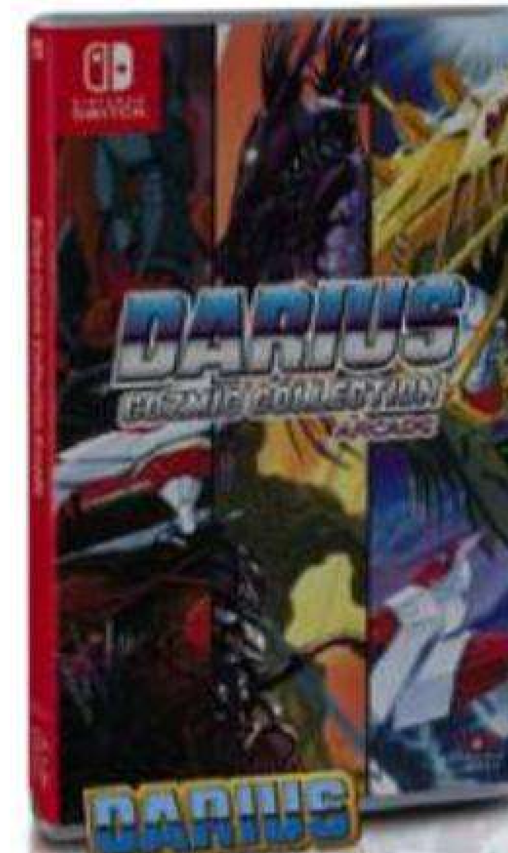


» [PS4] *99 Vidas* es uno de los primeros lanzamientos de SLG; se trata de un beat'em-up de estilo retro.



» Dennis Mendel es cofundador de Strictly Limited Games y un gran coleccionista.

» Algunos lanzamientos estándar incluyen extras, como este pin.





» [PS4] *Fox N Forests* es el tipo de juego que SLG prefiere, con un marcada estética píxel.



» [PS4] Taito es una de las empresas con una relación laboral mas amplia con Strictly Limited Games.

CRONOLOGÍA

2017
■ Strictly Limited Games se funda en Kirchheim unter Teck, Alemania, por Dennis Mendel y Benedict Braitsch.

2017
■ SLG produce su primer juego, la edición física de *Tokyo 42* para PS4, desarrollado por Smac Games y Mode 7.

2018
■ Los lanzamientos de la compañía se expanden a la portátil de Sony, PS Vita, con *99 Vidas* (QUByte).

2018
■ *Fox N Forests*, un plataformas estilo retro, se convierte en el primer lanzamiento de SLG para Nintendo Switch.

2018
■ Strictly Limited Games publica su primer juego de una saga clásica, *Sayonara Umihara Kawase ++*, para PS Vita.

2019
■ En asociación con Digital Illusions CE, se termina y lanza el run and gun no publicado *Ultracore*.

2019
■ *Ninja Saviours: Return Of The Warriors* se convierte en su primer título lanzado junto a la mítica Taito

2020
■ *Super Turrican: Director's Cut* y *Super Turrican 2* suponen la entrada de SLG en el mercado de Super Nintendo.

2020
■ Se abren preorders de la edición física de *Darius Extra Version*, hasta entonces exclusivo de Mega Drive Mini.

2020
■ La empresa anuncia que va a terminar el desarrollo del *Clockwork Aquario* de Westone, para Switch y PlayStation 4.







» [PS4] La compañía ha publicado un buen numero de shmups, como *Vasara*, *Cotton Reboot* y *R-Type Dimensions*.



» [Switch] La producción de SLG reúne todo tipo de juegos, incluso la venerable franquicia *Space Invaders*.

tenga acceso a los archivos. Pero en cuanto supimos que podíamos hacerlo, teníamos a todas las personas que necesitábamos a bordo, por lo que el equipo se formó por sí solo".

Ultracore se publicó en cartucho para Mega Drive, y Strictly Limited Games se puso a reeditar otros juegos en formato físico como *Super Turrican 2*, con las copias manufacturadas por Dragonbox, otra empresa alemana. "En cuanto tenemos la opción, lanzamos o relanzamos copias de títulos que son extremadamente caros", cuenta Dennis, cuya motivación es crear un acuerdo que satisfaga a creadores y consumidores. "Tomemos como ejemplo los videojuegos de Natsume, el precio de *Wild Guns* o *The Ninja Saviors*, o lo que cuesta ahora un *Panorama Cotton* para Mega Drive. Es una vergüenza que la gente no pueda tener acceso a ellos. Y es peor usar una copia no licenciada, vender el trabajo de sus creadores sin su conocimiento. Nuestros cartuchos retro son la siguiente mejor opción al lanzamiento original, ya que es una copia licenciada con el estudio que desarrolló el juego".

"ME ENCANTAN LOS JUEGOS EN SU TOTALIDAD, PERO YA QUE MI MUJER ES JAPONESA, Y HE ESTUDIADO EL IDIOMA JAPONÉS, SIEMPRE HE PUESTO MI FOCO EN EL VIDEOJUEGO NIPÓN"
DENNIS MENDEL

La reacción de los coleccionistas siempre es un asunto espinoso cuando se trata de este tipo de lanzamientos, pero Dennis confía en que la manera que SLG actúa suele satisfacerlos. "Por supuesto, entiendo que los coleccionistas no quieran otras copias de los títulos que poseen, pero nosotros no reproducimos exactamente la copia original, porque ya existe. Con *Ultracore* fue muy sencillo ya que fue un juego nunca publicado, pero con los lanzamientos que están por llegar, como *Turrican*, intentamos tener un arte distinto en la portada. Estamos negociando con Mike Winterbauer (autor de maravillosas portadas como *Power Blade* o *Solstice*) para que dibuje la portada de *Turrican*. También hablamos con Tom DuBois (*Castlevania Bloodlines*) para que haga lo propio con la edición coleccionista. Así que, básicamente, se trata de una nueva edición, no queremos competir con el lanzamiento original".

SLG tiene una trayectoria remarcable, pero la compañía atravesó varias dificultades en sus inicios. "Cuando no eres nadie, e intentas conseguir partners, éstos jamás han oído hablar de ti, lo que hace muy difícil empezar. Pero afortunadamente, hemos podido convencer a grandes estudios para que trabajen con nosotros", dice Dennis. Dicho y hecho, en menos de cinco años SLG ha podido publicar franquicias clásicas de renombre como *R-Type*, *Bubble Bobble*, *Darius*, *Space Invaders* o *Wonder Boy*. Además de todo esto, SLG tiene una tienda partner en su sitio web, que vende títulos de otras empresas como Retro-Bit, Dotemu o Sekai Games. "Me encantan los juegos en su totalidad, pero ya que mi mujer es japonesa, y he estudiado el idioma, siempre he puesto mi foco en el videojuego nipón", admite. "Conocemos en profundidad sus videojuegos y los adoramos (pero por supuesto, son negocios), pero también estamos hablando de tratar estas IP como merecen, ya que se trata del vástago de tus socios, y nunca dejarías a tu bebé en manos de alguien que no le cuidara como debe".



» [Switch] *Clockwork Aquario* era una coin-op inacabada de Westone en la se ha retomado su desarrollo.

DONDE ESTÁN AHORA

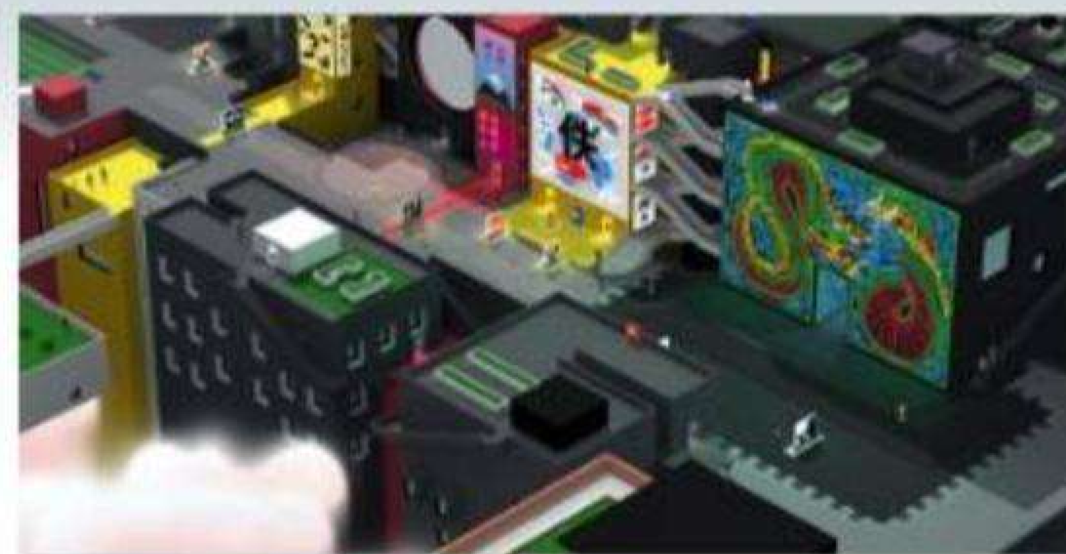
DENNIS MENDEL

Dennis trabajó anteriormente en el Fraunhofer Institute For Digital Media Technology, centrándose en la historia y literatura del videojuego; además, trabajó en localización al alemán para Square Enix en sus oficinas de Londres. Se unió a softDistribution en 2015 y fundó SLG en 2017. En el momento de escribir esto, Dennis aun esta trabajando en la compañía y continua su labor de lanzar títulos para Switch, PS4 y consolas Retro.

BENEDICT BRAITSCH

Después de pasar unos años haciendo training especializado en comunicación audiovisual en la Universidad de Stuttgart, el fan de los juegos de PC Benedict llegó a ser asistente de marketing en SoftDistribution en Septiembre de 2016. Solo seis meses después, cofunda SLG con Dennis. Es un apasionado del pixel art retro 2D y quiere relanzar el mítico RPG para PC *To The Moon* en algún momento del futuro.

JUEGOS CLAVE A TENER QUE CUENTA



TOKYO 42

El primer juego publicado por Strictly Limited Games marcó el camino a seguir y tiene algunos elementos que luego se convertirán en clave de los siguientes lanzamientos. Sin ser un juego retro, este titulo indie en 2D tiene una clara inspiración japonesa, pese a estar desarrollado completamente en Londres.



ULTRACORE

Strictly Limited Games tiene el objetivo de completar y lanzar títulos inacabados como este *Ultracore*, creado originalmente por los responsables de *Pinball Dreams* y *Battlefield*, Digital Illusions CE. SLG terminó dicho desarrollo a la vez que hacia de publisher de las versiones de PlayStation 4, Nintendo Switch y Mega Drive.



» [Switch] *Darius: Cozmic Collection* se dividió en dos cartuchos, como sucedió con la versión digital.



» [PS4] SLG no siempre publica todas las versiones de los juegos. Hyper Sentinel también salió en Switch.









» Ademas de sacar juegos de edición limitada, SLG está trabajando en merchandising exclusivo.

En palabras de Dennis, otro problema que se encontró la compañía es estar establecida en Alemania. Pese a ser la base de operaciones de Nintendo en Europa, varios motivos históricos hacen que el país prefiera los ordenadores personales a las videoconsolas. "Como ya sabrás, Alemania no tiene una larga historia en el mundo del videojuego, a diferencia de Francia o Reino Unido, en los que había apoyo desde hace décadas, surgiendo estudios como Rare o Ubisoft. Por supuesto que en Alemania también los hay, como Crytek o Factor 5, pero es raro que esto ocurra en Alemania. Últimamente, las cosas están mejorando gracias a la industria del videojuego germana", comenta Dennis. "Uno de los principales problemas es que el alemán no es un idioma que todo el mundo entienda. Así que decidimos usar el inglés para nuestra página web, y nuestros lanzamientos solo llevan el inglés por defecto en su mayoría"

Al ser una empresa joven, Strictly Limited Games tiene todavía muchísimas cosas por hacer, y además, tienen planes para entrar en el mercado japonés. También se suman algunas extravagancias, como el fuerte deseo de Dennis por hacer algo con la saga *Earthbound*, "Probablemente sea un sueño eterno", u ofrecer versiones de sus juegos para Xbox "si alguna vez descubro que no tendremos que enterrar muchas de estas copias en el desierto". Mientras tanto, la compañía está haciendo una excelente labor para salvaguardar títulos para aquellos de nosotros que queremos poseerlos físicamente, y continúan allanando el camino para conseguir aquellos videojuegos perdidos y otros cuyos precios alcanzan hoy en día cifras estratosféricas en el mercado coleccionista. Estamos deseando ver qué nos traerán en el futuro, particularmente esos juegos que vayan a editar en una flamante edición en cartucho. *





» [PS4] Hemos escogido esta captura porque amamos *Lode Runner* más que cualquier otra cosa.



BUBBLE BOBBLE 4 FRIENDS

■ Taito cuenta con muchos juegos publicados junto a Strictly Limited Games por ahora, pero el mayor reto con este titulo es que supuso una gran actualización respecto al lanzamiento original. La compañía ofreció un cartucho a precio reducido y una caratula a los poseedores de la versión anterior.



DARIUS: COZMIC COLLECTIONS

■ Estas dos recopilaciones de Taito son inusuales, ya que cada una ofrece una selección limitada de juegos de la saga *Darius*, separadas en sus versiones originales para recreativa y los lanzamientos para consola. *Turrican* tuvo un lanzamiento similar en las dos colecciones editadas posteriormente.



XENO CRISIS

■ Aunque varios lanzamientos de LG son de sólidas franquicias clásicas, la empresa continua produciendo lanzamientos de joyas actuales en formato físico. Pese a no estar involucrados de ninguna manera en muchas de estas IP, tuvieron el honor de ser productores de este clásico moderno para PlayStation 4 y Switch.



LA EVOLUCIÓN DE DIZZY

Inspirados por los dibujos animados y la fantasía, los Oliver Twins crearon una trilogía de aventuras basada en un héroe insólito llamado Dizzy, además de supervisar las siguientes cuatro entregas y diseñar otro más. Los Oliver explican su evolución.

TEXTO DE RORY MILNE

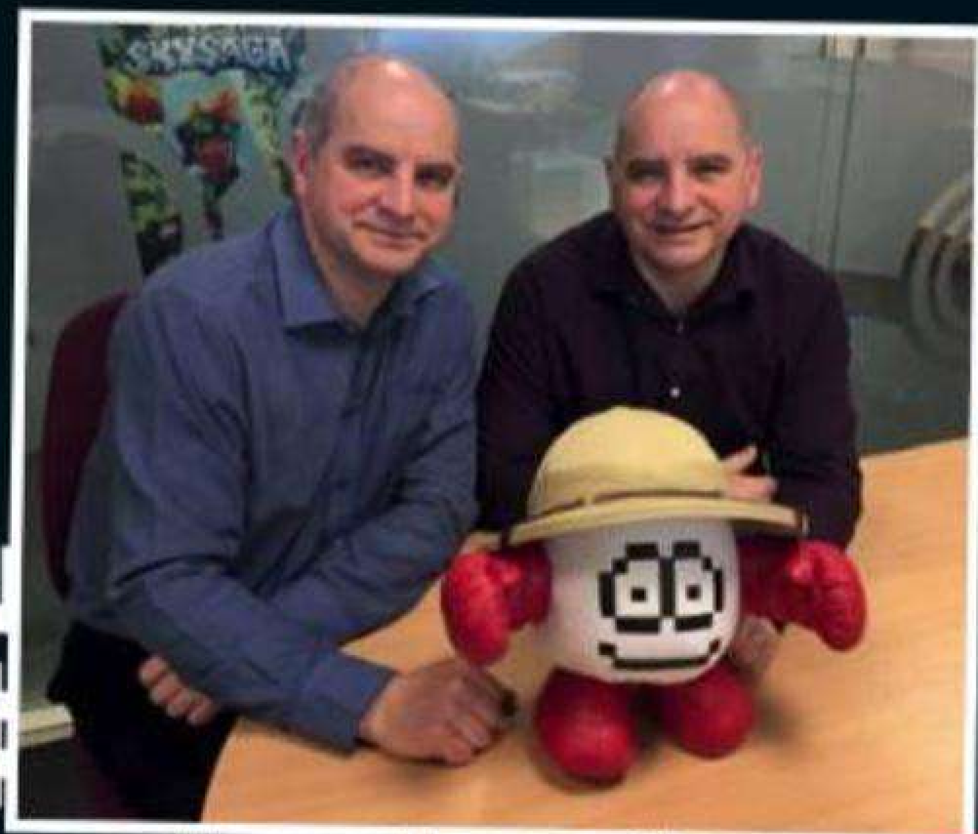
Es justo decir que 1987 fue un gran año para los desarrolladores adolescentes de videojuegos Philip y Andrew Oliver. En primavera, los gemelos tenían tres exitosos títulos económicos en el mercado: los plataformas *Super Robin Hood* y *Ghost Hunters*, y el juego de conducción *Grand Prix Simulator*. Pero para su próximo trabajo, *Dizzy: The Ultimate Adventure*, buscaron inspiración en la televisión y en una popular recreativa con temática de fantasía. "Veíamos cosas como *Danger Mouse*, *Count Duckula* y *Scooby Doo*, que inspiraron a *Dizzy*. De hecho, tienes que encontrar una pluma de vampiro dux en *Dizzy*. También jugamos a *Gauntlet* en los recreativos; el mago siempre necesitaba comida y el narrador decía: '¡El mago necesita comida desesperadamente!'", comenta Philip.

Otra influencia fueron los plataformas de los Oliver mencionados anteriormente, pero donde estos tenían cerraduras y llaves, literal o figurativamente, *Dizzy* se basaba en objetos y obstáculos relacionados. "Con *Dizzy*, la idea era hacer que las cerraduras y las llaves fueran parte de los problemas de cerradura y llave, pero disfrazándolas", señala Andrew. "Podrías tener una cuerda y tendrías que encontrar unas tijeras para cortarla. Luego nos dimos cuenta de que eso empujaba al juego hacia una narrativa: simplemente tenía que haber algo que te detuviera hasta que encontraras algo para superarlo".

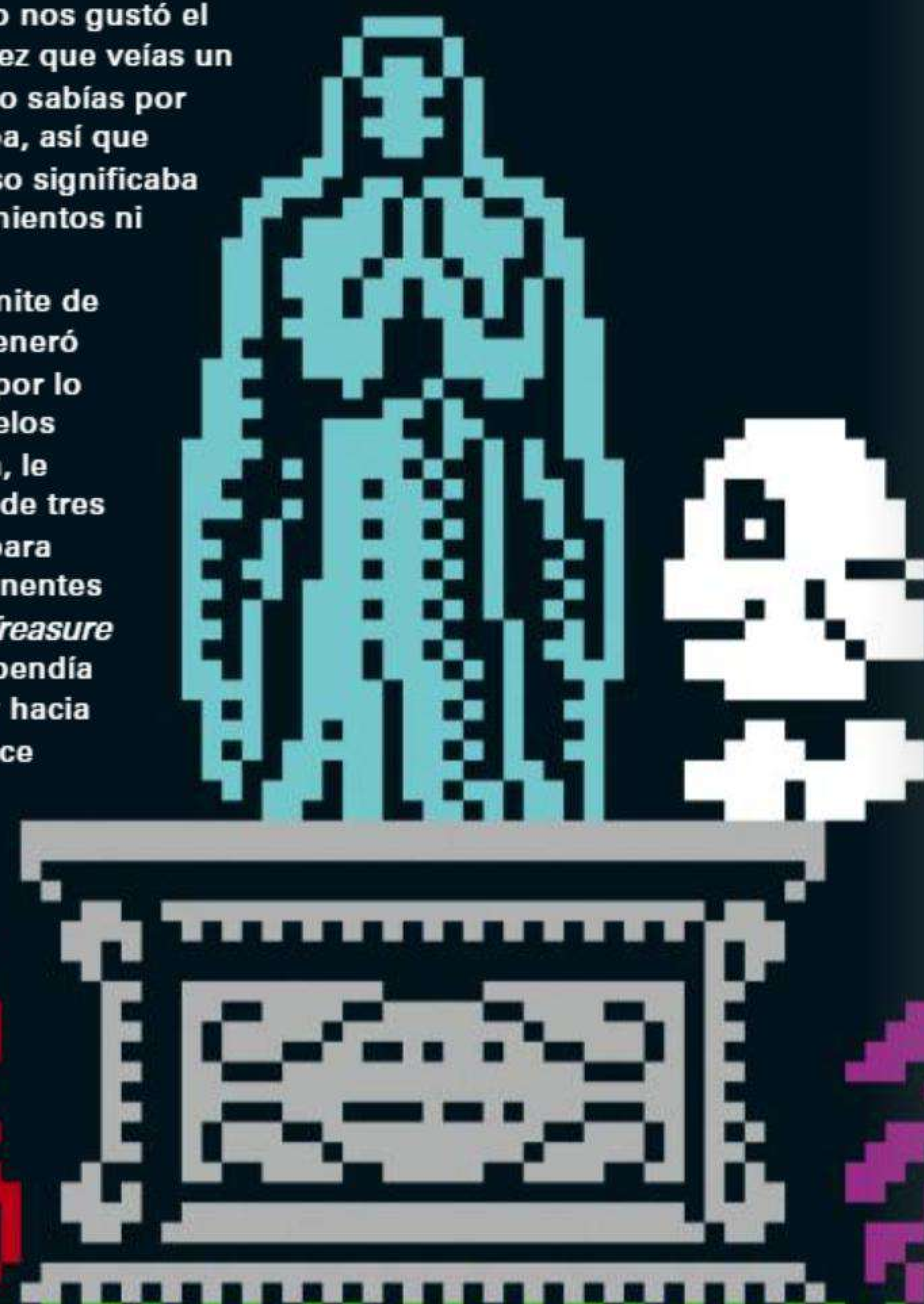
El género que los hermanos eligieron para su aventura de plataformas fue la fantasía, pero a diferencia de las aventuras conversacionales, limitaron al protagonista a llevar solo un artículo. "El concepto de recoger cosas y ponerlas en algún lugar no lo habíamos hecho antes", recuerda Philip, "diseñamos *Dizzy* de esa forma porque estaba a medio camino entre un arcade y una aventura. Habíamos jugado aventuras de texto en las que podías recoger muchos objetos, y no nos gustó el hecho de que cada vez que veías un objeto lo recogías. No sabías por qué y no te importaba, así que hasta cierto punto eso significaba que no había pensamientos ni tácticas".

Sin embargo, el límite de un objeto de *Dizzy* generó muchos retrocesos, por lo que cuando los gemelos diseñaron su secuela, le dieron un inventario de tres elementos y puzles para eliminar a sus oponentes más irritantes. "*Treasure Island* todavía dependía de ir hacia atrás y hacia adelante", reconoce

» Por mucho que amen a Dizzy, los Oliver Twins no planean continuar sus aventuras.









» [ZX Spectrum] Las coloridas imágenes del *Dizzy* original están inspiradas en los dibujos animados para niños.

Philip, "y como un juego de tipo arcade, había cosas que tenías que dejar atrás y esquivar. La primera vez sería un desafío, la segunda o tercera sabrías cómo hacerlo, ¡pero la décima sería un dolor de cabeza!".

T*reasure Island Dizzy* también se diferenciaba de la aventura original en que había más plataformas y una misión secundaria opcional para coger monedas, algunas de las cuales estaban en una enorme casa en el árbol. "¡Pensamos que una casa en el árbol como la aldea Ewok nos daría un laberinto vertical por el que podrías navegar!", sonríe Philip. "También nos dio la oportunidad de incluir muchas dificultades para llegar a lugares. Así que pusimos monedas allí, y si la gente llegaba, las cogían, pero si no, no importaba. Fuimos un poco astutos escondiéndolas".

Incluso había monedas escondidas en las profundidades del océano en la secuela, gracias a que los Oliver encontraron una manera de integrar las plataformas submarinas en *Treasure Island Dizzy*. "En el momento en que dices 'La isla del tesoro', te preguntas si podrías meterte en el agua", señala Philip. "¡Bueno, podría haber un naufragio ahí abajo! Eso vendió el concepto de ir bajo el agua, pero ¿cómo íbamos a hacer eso? Fue un desafío, pero se nos ocurrió una buena forma de hacerlo. No nadabas, si no que caminabas por el fondo a través de plataformas".



» [ZX Spectrum] Los puzles que aparecen en *Dizzy* involucran elementos y obstáculos relacionados.

Otro avance que *Treasure Island Dizzy* tuvo sobre su predecesor fue incluir un personaje interactivo, aunque por razones técnicas su papel fue bastante restringido. "Creo que teníamos la idea de que si tuviéramos un solo personaje estacionario, y si solo tuviera una cosa que pudiera hacer, daría la impresión de estar en un mundo más grande", reflexiona Philip. "¡Pero la memoria era tan limitada que todo lo que pudimos permitirnos fue el tendero!"

Una vez probado el concepto, los gemelos crearon un elenco completo de amigos y familiares para que Dizzy interactuara con ellos en la tercera aventura de una serie ▶

"Con Dizzy, la idea era hacer que las cerraduras y las llaves fueran parte de los problemas"

ANDREW OLIVER

ETAPAS DE EVOLUCIÓN:

LOS PERSONAJES

AMIGOS, FAMILIA Y ENEMIGOS DE LAS AVENTURAS DE DIZZY

TREASURE ISLAND DIZZY



Como todas las buenas aventuras, el *Dizzy* original tiene puzles y exploración, pero no personajes interactivos. *Treasure Island* aborda esto, hasta cierto punto, con la presentación de un comerciante que intercambia cosas con Dizzy y da pistas a través de burbujas de palabras.

FANTASY WORLD DIZZY



Fantasy World Dizzy presenta a todo un elenco de familiares y amigos con los que Dizzy puede interactuar; también hay un troll con el que tiene que lidiar. Sus aliados, los Yolkfolk, necesitan su ayuda y, a menudo, le dan los artículos necesarios a cambio.

WONDERFUL DIZZY



Las interacciones de los personajes se habían convertido en una parte esencial de la serie, pero *Wonderful Dizzy* lleva la idea un paso más allá. Como un guiño inteligente a su inspiración, muchos personajes son Yolkfolk interpretando los papeles de los personajes de *El Mago de Oz*.



» [ZX] *Treasure Island Dizzy* comienza con un puzle, donde usas un cofre para ganar altura.

ETAPAS DE EVOLUCIÓN:

PUZLES PRÁCTICOS

LOS OBJETOS Y OBSTÁCULOS HACEN LAS COSAS SIMPLES



DIZZY

Aunque algunos de los puzles de *Dizzy* requieren ensayo y error, la mayoría se puede resolver utilizando elementos asociados con lo que esté bloqueando el camino. Las aves que restan energía se pueden evitar con alpiste, y puedes mover un carro oxidado con una pistola de engrase.



MAGICLAND DIZZY

Al igual que la aventura original, *Magicland Dizzy* conecta pares de objetos y situaciones problemáticas, pero te ayuda a identificar soluciones a sus puzles basándolos en historias de la literatura popular. Hay una cruz y un vampiro o un paño para frotar una lámpara mágica polvorienta.



SPELLBOUND DIZZY

En *Spellbound Dizzy* hay muy pocos puzles relacionados con la fábula o el folclore, pero es obvio qué elementos se aplican a qué desafíos. Hay combinaciones que requieren ensayo y error para solucionarse, ¡como usar un ZX81 para alimentar una subestación!

ahora muy popular. "El tendero había estado allí para intercambiar cosas", observa Philip. "Pero tú estabas allí para ayudar a los personajes de *Fantasy World*; supongo que ese fue el enfoque. Cuando diseñamos *Wonderful Dizzy* décadas después, hicimos una broma de que Dizzy siempre ayudaba a los demás. Todos necesitaban su ayuda, ¿nadie podía hacer nada por sí mismo?"

Habiendo establecido la nueva utilidad de Dizzy como una forma de impulsar la jugabilidad de *Fantasy World Dizzy*, los hermanos pensaron en una narrativa que se prestara a puzles de varias partes. "Cuando diseñamos *Fantasy World*, pensamos en *Jack y las judías mágicas*, porque le daba al juego un escenario realmente bueno", recuerda Philip. "Obviamente, tenías que plantar las habichuelas para levantar el tallo, y a partir de eso pensamos que había una serie de eventos con los que podíamos hacer una cadena de puzles. Entonces, en lugar de desafíos individuales, te sentías como si estuvieras en medio de algo de lo que querías ver la conclusión".

Pero mientras los jugadores elogiaban los puzles vinculados de *Fantasy World* cuando se publicó el juego, Philip luchó por idear algunos más cuando diseñó la siguiente aventura de Dizzy para que Big Red Software la desarrollara. "Pensé en otras fábulas y cuentos en los que basar los puzles de *Magicland Dizzy*", recuerda Philip. "Estaban Las tres cabras macho Gruff y Excalibur, y yo tenía la Reina de Corazones de *Alicia en el País de las Maravillas*. Busqué un montón de historias, pero fue bastante difícil sacarles puzles. En retrospectiva, tuvimos suerte con *Jack y las judías mágicas*, porque fue fácil sacar largas cadenas de puzles de aquello".



» [ZX Spectrum] Determinar qué objeto supera qué obstáculo en *Treasure Island Dizzy* requiere ensayo y error.

Sin inmutarse por la dificultad de extraer desafíos de la ficción infantil, Philip creó una cadena de puzles basada en la recopilación de elementos para un personaje de ficción.

"Las brujas eran algo bueno para poner en un mundo de fantasía", considera Philip, "y, por supuesto, si tenías una bruja, tenías que tener un gato negro. Luego tenías que tener un caldero, y tenía que haber una poción que tenía que fabricarse. Esa fue prácticamente la forma en que lo diseñé. Elegí a Glenda, la bruja buena, porque era de *El mago de Oz*, que había sido una gran inspiración para nosotros".

Las enérgicas ventas de *Magicland* convencieron a Philip para que dejara que Big Red diseñara el próximo juego de Dizzy, pero desaprobó su plan de aumentar el tamaño de *Spellbound Dizzy*.

"Big Red intentó hacer de *Spellbound Dizzy* la mayor aventura posible de Dizzy", suspira Philip. "Tenían un desafío interno, con el que no estaba de acuerdo, que era convertirlo en 120 pantallas. Pero eso hizo que los niveles se parecieran bastante, porque muchos gráficos fueron reutilizados, lo que hizo que el juego fuera menos interesante de jugar".



» [ZX Spectrum] Los amigos y la familia de Dizzy aparecen por primera vez en *Fantasy World Dizzy* como personajes interactivos.





» [ZX] Los puzles encadenados de *Fantasy World Dizzy* se basan en *Jack y las habichuelas mágicas*.

También había dudas en la mente de Philip sobre los trampolines móviles que Big Red introdujo en *Spellbound Dizzy*, aunque reconoce que los jugadores los disfrutaron. "Pensé que un mecanismo como ese daba miedo", reflexiona Philip, "porque ¿qué pasaría si alguien rompiera tus mapas moviendo los trampolines? Pero Big Red se salió con la suya, y tengo que decir que en general hizo un buen trabajo, por eso lo dejamos. Así que *Spellbound Dizzy* se estaba desparramando, y no había nada inteligente en eso, pero a mucha gente parecía gustarle y le fue bien".

Dejando a un lado sus reservas, Philip le encargó a Big Red que produjera la siguiente aventura de Dizzy, *Prince of the Yolkfolk*, pero no sin antes darle algunos consejos amistosos. "Le dijimos a Big Red que no lo hicieran tan grande como *Spellbound Dizzy*", recuerda Philip, "que en realidad no era tan inteligente hacer eso por el simple hecho de hacerlo. Así que *Prince of the Yolkfolk* fue en la otra dirección, lo cual fue bueno porque funcionó. A Big Red se le ocurrieron algunas ideas realmente inteligentes para *Prince of the Yolkfolk*; pensamos que la variedad y los puzles eran geniales".

Hubo otros aspectos que mejoraron en *Spellbound Dizzy*, incluido el hecho de que sus desafíos minaron las historias de los niños en lugar de usar elementos arbitrarios. "Pensamos que el folclore aportó un poco de magia a *Prince of the Yolkfolk*", razona Philip. "Era un tema de nostalgia para los jugadores, porque leían fábulas de sus padres y de buenos momentos asociados a su infancia. Así que era mejor ver elementos relacionados con esas historias en lugar de objetos aleatorios que no les

> "Le dijimos a Big Red que no hicieran Prince Of The Yolkfolk tan grande como Spellbound Dizzy."
> **PHILIP OLIVER**



» [ZX] Varias fábulas infantiles proporcionan la base para los puzles de *Magicland Dizzy*.



» [ZX] *Magicland Dizzy* tiene una bruja de *El Mago de Oz*.



» [ZX] La variedad de fases en *Prince of the Yolkfolk* hace que sea fácil de explorar.







▶ aportaba ninguna emoción, porque queríamos que las aventuras de Dizzy fueran experiencias felices".

Las disputas con el editor Codemasters sobre el próximo proyecto de Dizzy hicieron que la experiencia no fuera nada feliz para los Oliver, pero Philip no podía criticar la ambición de los equipos de desarrollo Visual Impact y Reflective Designs. "*Crystal Kingdom Dizzy* fue un título insignia para Codemasters", dice Philip recordando, "porque era conocido por juegos de 2.99£, y este iba a costar 12.99£, así que a sus desarrolladores se les dijo que hicieran un juego más grande para justificar el precio más alto, y decidieron hacer cuatro capítulos diferentes a partir de un mapa que era cuatro veces más grande que los juegos anteriores de Dizzy".

Además de estar dividido en cuatro secciones temáticas distintas, *Crystal Kingdom* también estaba repleto de personajes de juegos anteriores de Dizzy, además de algunos cameos sorpresa. "¡Codemasters dándolo todo!", ríe Philip. "Crystal Maze era grande en ese momento, por lo que Richard O'Brien fue incluido. Los Yolkfolk habían sido populares en el pasado, así que también los metieron a todos. CJ no era parte de la serie Dizzy, pero era un buen personaje, así que lo metieron de todos modos, ¿por qué no?".

En términos de innovaciones, *Crystal Kingdom* le permitió a Dizzy cambiar de dirección a mitad de la caída y saltar de diferentes alturas, aunque esta última mecánica se eliminó antes del lanzamiento del juego. "Me gustó la idea de redirigir a Dizzy en pleno vuelo, porque en las primeras aventuras de Dizzy era un poco molesto que no tuviera los mejores controles del mundo", admite Philip. "Pero yo no habría hecho saltos de altura variable. No creo que hubieran sido muy intuitivos".

Décadas más tarde apareció una versión casera mejorada de *Crystal Kingdom*, y por casualidad esto coincidió con que se les pidió a los Oliver que continuaran las aventuras de Dizzy. "Nos pusimos en contacto con los chicos que habían rehecho *Crystal Kingdom* para felicitarlos, y en ese momento nos ofrecimos a ayudar a Henrique Olifers en el Kickstarter del Spectrum Next", comenta Philip. "Dijo que tal vez podríamos hacer un nuevo juego de Dizzy para él, y le dijimos que no podíamos, pero igual los chicos que rehicieron *Crystal Kingdom* sí, así que acordamos hacer un diseño completo para una nueva aventura de Dizzy".

Pero después de delegar el código y los gráficos del nuevo título al equipo del remake de *Crystal Kingdom*, Philip se dio cuenta de que su diseño tenía que recordar los mejores recuerdos de los jugadores de juegos anteriores de Dizzy. "Pasé una noche sin dormir pensando en cómo lograrlo", Philip frunce el ceño, "hasta que me apoyé en la idea de usar una historia clásica y *El Mago de Oz* apareció en mi mente. El León, el Espantapájaros y el Hombre de Hojalata podrían

El Mago de Oz apareció en mi mente. El León, el Espantapájaros y el Hombre de hojalata podrían ser Dylan, Denzil y Dozy"

PHILIP OLIVER



» [ZX Spectrum] Aunque es de una saga diferente, CJ The Elephant hace una aparición en *Crystal Kingdom Dizzy*.



» [ZX] Debido a limitaciones de memoria, muchos niveles de *Spellbound Dizzy* son muy similares.



» [ZX] Aunque las aventuras anteriores de Dizzy tenían algo de humor, *Wonderful Dizzy* tiene aún más.

ser Dylan, Denzil y Dozy, y podría asignar otros personajes de Dizzy a los personajes de *El Mago de Oz*. ¡Al día siguiente se lo dije a Andrew y pensó que era perfecto".

Además de adaptarse al elenco de Dizzy, *El Mago de Oz* era ideal para meter puzles en *Wonderful Dizzy*, que Philip pensó que sería gracioso. "El diálogo no consume mucha memoria", explica Philip, "así que lo hicimos lo más divertido posible. Hasta cierto punto, podíamos obtener las personalidades de los personajes del libro, y luego solo había que pensar en bromas a su alrededor. Como si tuviéramos dos guardias gemelos, pensamos que sería divertido si a uno de ellos le gustaba el Commodore 64 y al otro el Spectrum. Así que hicimos una broma sobre aquello".

Un último regalo que *El Mago de* Oz les dio a los gemelos fue su capítulo final, que revela que el viaje a Oz había sido un sueño y que los hermanos adaptaron para darle a *Wonderful Dizzy* un segundo final. "Nuestro doble final fue: ¿Dizzy realmente fue a Oz?" Philip sonríe. "Entonces, cuando encuentra una moneda de Oz al final, ¿cómo fue eso posible si no se hubiera ido? Así que pensamos que era genial. El segundo final estaba relacionado con la búsqueda de la última moneda. Así que podías completarlo, pero luego podíamos completarlo realmente con el mejor final.

Dado lo perfectamente que todo encajó en *Wonderful Dizzy*, no es de extrañar que los fanáticos celebraran la aventura cuando se publicó. Entonces, ¿cómo lo califican los Oliver en comparación con sus predecesores? ¿diseñarán otro alguna vez? "¡Ja! ¡No creo que lo hagamos!", exclama Philip. "Una de las razones para hacer *Wonderful Dizzy* fue: esto es todo, terminemos a lo grande. Esa fue otra razón para asegurarse de que fuera el mejor juego de Dizzy. Aunque creo que hicimos un muy buen trabajo con todas las aventuras de Dizzy y estamos muy orgullosos de lo que logramos con ellas". ★





FASES DE EVOLUCIÓN:

BUSCANDO TESOROS

RECOGER MONEDAS, RECOGER CEREZAS Y ENCONTRAR GEMAS

TREASURE ISLAND DIZZY



Debido a las críticas de que *Dizzy* era muy fácil, los Oliver le dieron a su secuela una misión secundaria complicada. Aunque no es esencial, si resuelves los puzles tendrás el desafío de encontrar numerosas monedas de oro que están ocultas en lugares de difícil acceso.

PRINCE OF THE YOLKFOLK



Los objetivos secundarios no son del gusto de todos, especialmente si implican recolecciones interminables, por lo que en *Prince of the Yolkfolk* hay un incentivo extra para buscar su tesoro: las cerezas mejoran tu salud, así que puedes recogerlas cuando las necesites.

CRYSTAL KINGDOM DIZZY



También hay una búsqueda secundaria en *Crystal Kingdom Dizzy*, así como otras dos búsquedas del tesoro. En una buscas un diamante para convocar a un genio, mientras que en la otra tienes que encontrar un cristal en un laberinto. ¡Incluso hay un cameo de Richard O'Brien!



FIRST SAMURAI

VIVID IMAGE YA SE HABÍA HECHO UN NOMBRE CON TIME MACHINE Y HAMMERFIST, PERO SERÍA SU TERCER JUEGO EL QUE LOS CONSAGRARÍA COMO UNO DE LOS MEJORES ESTUDIOS DE LOS AÑOS 90. RETRO GAMER HABLA CON EL EQUIPO DETRÁS DE ESTA RADICALÍSIMA AVENTURA SAMURÁI.

TEXTO DE GRAEME MASON



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** IMAGE WORKS
» **DESARROLL.:** VIVID IMAGE
» **LANZAMIENTO:** 1991
» **PLATAFORMAS:** AMIGA, VARIAS
» **GÉNERO:** ACCIÓN, AVENTURA



MEV DINC

Time Machine y *Hammerfist*, lanzados por Vivid Image en 1990 para ordenadores de 8 y 16 bits, obtuvieron críticas decentes que no se correspondieron con unas ventas desmesuradas. Así, lo que debería haber sido un arranque espectacular para la compañía fundada en 1989 por Mev Dinc junto con John Twiddy y Hugh Riley, se quedó en un sólido comienzo. "Había estado trabajando en *Time Machine* para Spectrum", recuerda Raffaele Cecco, el legendario programador de *Exolon* y *Cybernoid*. "Fue un juego diseñado con inteligencia, de ritmo pausado y muy diferente a la letanía de blásteres que había hecho antes". Raff admite que *Time Machine* fue un cambio agradable; se le presentó el concepto y el diseño, y "simplemente" lo programó, "aunque sin duda le habría dado mi propio toque aquí y allá", añade. Antes o después debía llegar el éxito que pusiera con firmeza a Vivid Image en el mapa. A la tercera llegó la vencida.

Los orígenes de *First Samurai* se remontan al exitoso *The Last Ninja*, un juego venerado por igual por la crítica y los fans del C64. Mev y su equipo reflexionaron acerca de un título que incluyera la palabra "first" (primer) como un claro contraste hacia el clásico de System 3. Cuando se trató de constituir el equipo, Mev no dudó en llamar a Raff tras su labor en *Time Machine*. "Nos hicimos buenos amigos y también pasamos bastante tiempo juntos", dice Mev en su libro, *Life Is A Game*. "Raff no solo era un gran programador, sino también un gran diseñador. Y siempre parecíamos complementarnos con nuestras ideas". Como era de esperar, el programador tiene igualmente buenos recuerdos del fundador de Vivid Image. "Mev siempre fue entusiasta, alentador y lleno de ideas, ¡y tenía una broma para cada ocasión!", dice Raff. "Tenía experiencia técnica, por lo que entendió los desafíos y los puntos débiles. Por supuesto, no siempre estuvimos de acuerdo en todo, pero eso fue parte de la diversión e hizo que *First Samurai* fuera tan variado, y bastante loco en algunos lugares".

First Samurai narra la historia de un samurái bajo el mandato de Lord Akira. Mientras visitan una de las aldeas del señor, el Rey Demonio desciende de la montaña y asesina a todos los habitantes y al Lord, dejando únicamente vivo al samurái para hacer saber a todos de su regreso y su plan para dominar la tierra. Un mago de una tierra lejana hace acto de presencia para luchar contra el Rey Demonio, obligándolo a desaparecer a través de un portal hacia el futuro. Decidido a vengar a su amo, el joven samurái sigue al Rey hasta el portal para luchar contra él una última vez.

First Samurai se diseñó con el Amiga en mente, ya que Mev quería aprovechar su superior tecnología. Para Cecco, era un nuevo desafío tras alcanzar una excelente reputación con los ordenadores de 8 bits. "Era un mundo distinto al de los 8 bits", dice. "Pero una



» [Amiga] Puede ser el primero, pero a este samurái no le falta agilidad.



MÁS DEL ESTUDIO

TIME MACHINE
PLATAFORMAS: COMMODORE 64, AMSTRAD CPC, ZX SPECTRUM
AÑO: 1990

STREET RACER (EN IMAGEN)
PLATAFORMAS: AMIGA, VARIAS
AÑO: 1994

SCARS
PLATAFORMAS: NINTENDO 64, PLAYSTATION, PC
AÑO: 1998



» [Amiga] Una sucesión de imágenes explica la historia del Rey Demonio al principio del juego.


» [Amiga] El nivel 3 empieza a cambiar las cosas con sus extrañas formaciones de cristal.

"MEV SIEMPRE FUE ENTUSIASTA, ALENTADOR Y LLENO DE IDEAS, ¡Y TENÍA UN CHISTE PARA CADA OCASIÓN!"
RAFFAELE CECCO




» [Amiga] Tras viajar al futuro, el samurái deberá proseguir con la lucha.


» [Amiga] Escalando una pared de la fábrica del nivel 9.


RAFFAELE CECCO


TEOMAN IRMAK

vez que me metí en su particular ritmo, me entusiasmó el Amiga, con ese gran procesador 68000, los colores, el sonido y todo el apoyo que ofrecía su hardware. Era algo nuevo y emocionante, a un mundo de distancia del ZX Spectrum". *First Samurai* se planteó como un juego enorme, con diez niveles grandes y dispares. John Twiddy había creado un plug-in para el *Deluxe Paint* de Amiga que facilitó mucho el trabajo del artista. Con John también creando un editor de niveles, Cecco y Teoman Irmak, el artista principal, tenían todo lo necesario para trabajar de la manera más eficiente posible.

En Vivid también trabajó Paul 'Dokk' Docherty, que proporcionó una parte vital ▶

LAS VERSIONES

SIGUIENDO AL SAMURÁI A TRAVÉS DE LAS DIVERSAS PLATAFORMAS

AMIGA

Para muchos, es el juego que puso a Vivid Image en el mapa. Programado por el veterano Raffaele Cecco, con gráficos de Teoman Irmak, sonido de Nick Jones y el apoyo del propio Mev, *First Samurai* combina bellos gráficos con una jugabilidad desafiante y fluida para crear un verdadero pionero de principios de los noventa.





ATARI ST

Portado desde Amiga por el dream team formado por Cecco-Irmak-Dinc-Jones, en Atari ST luce tan elegante como el original y conserva todos los elementos y FX que lo hacen tan delicioso de jugar. Los controles son un poco más lentos, lo que puede dificultar algunos de los momentos más agitados, pero por lo general se ve el gran esfuerzo de Vivid Image.

PC

Mev Dinc tomó las riendas de la programación para la versión DOS, manteniendo a Teoman Irmak en los gráficos y a Martin Walker en el sonido. A nivel gráfico no es tan brillante como el original de Amiga, y sería comercializada por Ubisoft en 1992, tras la debacle de Mirrorsoft. Aun así, sigue siendo un juego de gran calidad que destaca entre sus rivales para PC de principios de los 90.





COMMODORE 64

El programador Jon Williams hizo un magnífico trabajo al adaptar *First Samurai* a C64, aprovechando que Ubisoft entró en escena para publicarlo. Aunque se juega en gran medida como el original, son los increíbles gráficos de Mat Sneap lo que más asombra, convirtiéndolo en uno de los juegos más atractivos de este ordenador de 8 bits

SUPER NINTENDO

Esta interpretación de *First Samurai*, producida por KEMCO bajo licencia de Vivid Image, recorta algo de la delicadeza gráfica del juego original para poder encajar todos los niveles en el cartucho. Aunque el resultado se siente un poco distinto, los elementos básicos (los enemigos implacables, la lucha con espada y la exploración) están todos están presentes, y es otro fantástico de plataformas de temática oriental.



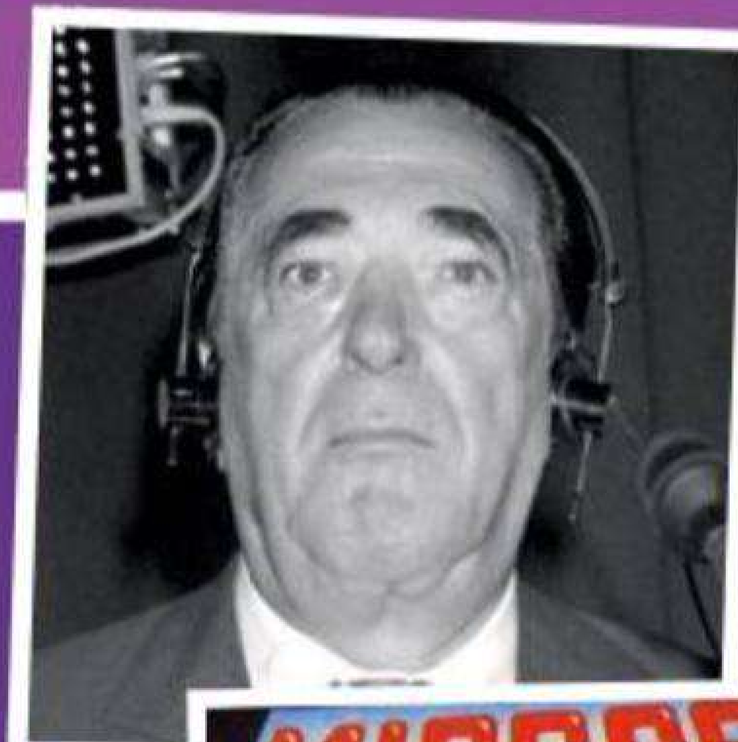




» [Amiga] Hasta un samurái necesita relajarse.

CUANDO MIRRORSOFT SE HUNDIÓ

SALVANDO THE FIRST SAMURAI





El 5 de noviembre de 1991 el propietario del Mirror Group, Robert Maxwell, murió tras caer de su yate cerca de las Islas Canarias, lo que provocaría un terremoto en muchas de sus empresas, entre ellas la división de software del grupo, Mirrorsoft. Tras la muerte de Maxwell, se descubrieron enormes incoherencias en las cuentas del Mirror Group, y la empresa entró en bancarrota. *First Samurai* acababa de salir al mercado, y se habían enviado 80.000 copias, la tirada inicial para Amiga y Atari ST, a los distribuidores. "Estuvimos esperando a ver qué pasaba, ya que circulaban muchos rumores", cuenta Mev en su autobiografía. "De repente, nos enteramos de que todo el grupo, incluida Mirrorsoft, había entrado en concurso de acreedores".

Además, los royalties eran inexistentes, por lo que Mev había procurado negociar, con mucha astucia, los derechos de autor y de propiedad intelectual, antes de firmar su contrato con Mirrorsoft. De este modo, pudo seguir ejerciendo la producción del juego.

Mev y su equipo trabajaron duramente para salvar *First Samurai* y así poder lanzarlo en otras plataformas, con la ayuda de Ubisoft y del viejo amigo de Mev, Rod Cousens, quien ahora ocupaba un cargo en Acclaim Europa. Aunque la situación distaba mucho de ser ideal, gracias a la persistencia de Mev, Vivid Image pudo salvar su notable aventura samurái.

▶ del juego, su personaje principal. Raff recuerda: "Pensé que el personaje principal de Dokk era magnífico. Nunca había visto algo así, la velocidad borrosa de la espada y la inteligente manera de dividirlo en partes para permitir secuencias de animación diferentes. Me gustó mucho cómo el personaje era a la vez caricaturesco y brutal, y estaba deseando que funcionara en el juego". Por razones que no recuerda Mev, Paul no permaneció en *First Samurai*, dejando Vivid Image poco después de que comenzara el desarrollo, allanando el camino para Teoman Irmak, quien, al igual que Mev, es originario de Turquía. Habiendo trabajado en arte digital con empresas como Adventure International y US Gold, Teoman heredó el diseño del samurái de Dokk. "El personaje está ensamblado en código a partir de secciones de animación almacenadas por separado: cabeza, torso, piernas y espada", explica. "De esta manera, cada sección podría ser una secuencia independiente; por ejemplo, el samurái podría mover la cabeza mientras parece inmóvil". Además de lucir genial, el proceso fue muy eficiente en memoria, un factor importante incluso con las amplias capacidades de las computadoras de 16 bits.

Vivid comenzó a aglutinar una gran cantidad de detalles, desde el diseño de niveles hasta la variedad de enemigos y el audio. La contribución clave de Mev fue memorable, dándole a *First Samurai* sus evocadores escenarios. Mediante el uso de ciertos trucos fue posible traspasar los 16 colores del Amiga, engendrando toda una gama de matices; el desafío fue eliminar las líneas de transición que aparecían entre cada tonalidad. Mev pasó muchas noches tratando de encontrar una forma de eludir este efecto. Tras jugar con el orden de los tonos, al final descubrió la combinación correcta, reduciendo las líneas a la nada. "Estábamos todos muy satisfechos con los resultados cuando finalmente descubrí algunas combinaciones de colores y degradados", recuerda Mev, y esto no se demuestra mejor que en el nivel de apertura de *First Samurai*, donde los hermosos colores malva y naranja evocan un ambiente suave en contraste con la feroz acción en primer plano.

> "ERA UNA MÁQUINA NUEVA Y EMOCIONANTE, A UN MUNDO DE DISTANCIA DEL ZX SPECTRUM"
> RAFFAELE CECCO

Mev y su equipo afrontaron no pocos problemas a medida que el desarrollo de *First Samurai* comenzaba a extralimitarse. "Se tardó más de lo esperado en desarrollarse por sus grandes niveles, los jefes y todo tipo de enemigos diferentes", dice Cecco. Si bien su diversidad le haría ganar a *First Samurai* muchos admiradores, tuvo un precio. Continúa Raff: "Recuerdo haber trabajado muy duro para implementar todas aquellas características en constante evolución. En retrospectiva, no fue una gran idea trabajar de esa manera, ya que retrasó el desarrollo. Pero al final funcionó bien". Uno de los sacrificios que se hicieron para garantizar que *First Samurai* se viera lo mejor posible fue su tasa de fotogramas. "Sí, me hubiera gustado a 50 frames por segundo", señala Raff. "Pero de ninguna manera iba a funcionar, así que lo mantuve en una tasa firme y constante de 25 frames. Podría haber sido capaz de funcionar a 50 frames en ciertos lugares, pero ver cómo el juego caía de 50 a 25 constantemente habría sido incómodo". Cecco contribuyó además con un llamativo puñado de FX para acompañar algunas acciones. "Aquellos sampleos, como el coro de Hallelujah, fueron incluidos como una broma para probar la tecnología de sampleo de sonido", explica Raff. "Debería haber adivinado que Mev querría mantenerlos!".

El elemento de audio que causó más discusión era el de los espadazos del samurái y el ruido que hacían al entrar en contacto con un enemigo. Como marcador de posición, Raff había insertado un pequeño segmento de un sampleo del *Requiem* de Verdi, *Dies Irae*. Teoman recuerda: "Durante las pruebas, obteníamos aquel glorioso sonido orquestal cada vez que la espada registraba un golpe. Otros trabajadores de la oficina venían intrigados por ese extraño sonido". Un día, cuando el desarrollo se acercaba a su finalización, Teoman notó que la muestra había sido reemplazada por un sonido metálico. Más realista y auténtico... pero menos dramático. Mientras se asumía el razonamiento detrás





» [Amiga] Las cavernas bajo el primer nivel son tan peligrosas como la superficie.



» [Amiga] Los jarrones ocultan bonus y potenciadores.

"OBTUVIMOS AQUEL SONIDO ORQUESTAL CADA VEZ QUE LA ESPADA REGISTRABA UN GOLPE"
TEOMAN IRMAK



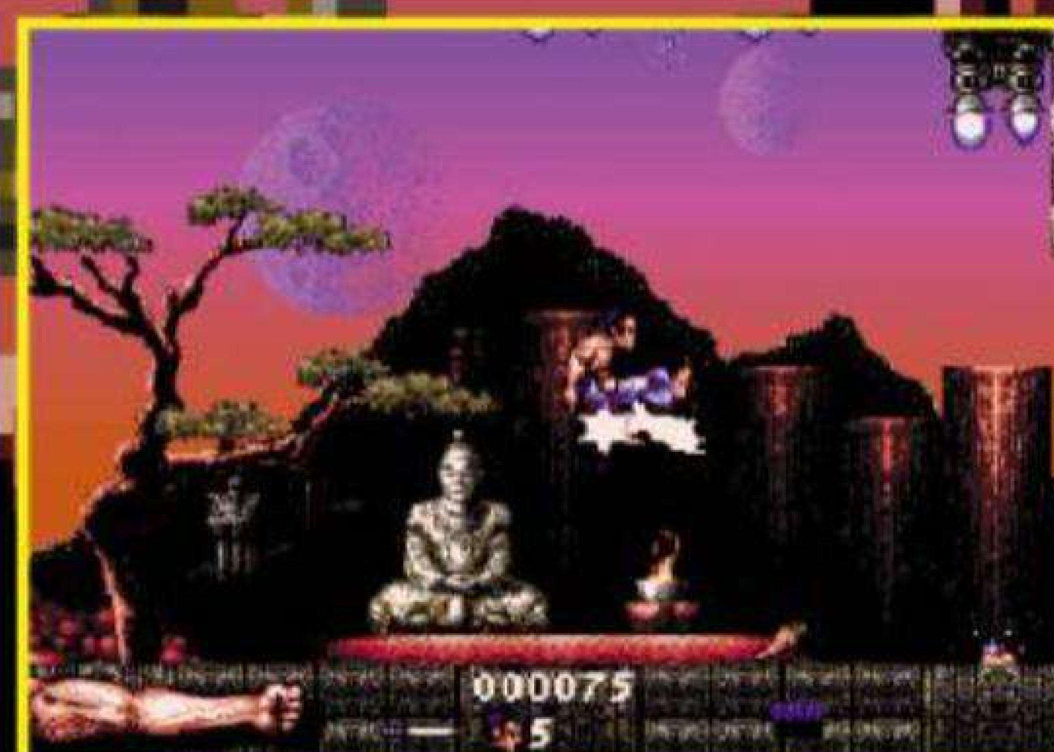
» [Amiga] El quinto nivel, sobre un tren a toda velocidad, lleva al Amiga hasta sus límites.



» [Amiga] El samurái merodea por el campo campo mientras una gran estatua lo observa.



» [Amiga] Enfrentándose a todo tipo de bestias en una oficina contemporánea.



» [Amiga] Los logros de Mev Dinc a la hora de crear la tonalidad de los fondos se aprecian en los compases iniciales.

de ese cambio, se sobrevino un largo debate: "Finalmente prevaleció el sentido común y se reinstaló el sonido orquestal", dice Teoman.

La versión Amiga de *First Samurai* se completó en 1991, y Mirrorsoft no tardó en publicarlo bajo su etiqueta Image Works. Si bien los acontecimientos que caían fuera del control de Vivid desafortunadamente obstaculizaron su lanzamiento (ver "Cuando Mirrorsoft se hundió"), Mev estima que alrededor de 80.000 copias se colocaron antes de la dramática desaparición de Mirrorsoft. Encontró un nuevo editor para el resto de versiones, incluyendo un port para C64 técnicamente excelente, aunque apareció dos años después del lanzamiento original.

Habiendo estado muy involucrado con el C64GS, a Mev le resultó evidente que mucha gente estaba interesada en un port para C64 de *First Samurai,* a pesar de que el ordenador se quedaba corto en lo que a su CPU se refiere. "El equipo hizo un trabajo espléndido", dice. "Y se considera uno de los cinco mejores juegos de C64 de todos los tiempos, por lo que valió la pena el esfuerzo solo por eso". Con otros ports de 8 bits descartados ("aunque me hubiera gustado hacer la versión Spectrum yo mismo", revela Mev), Vivid, trabajando con Rod Cousens de Acclaim, negoció un acuerdo con KEMCO para llevar a *First Samurai* de regreso a Japón. Publicado para SNES en 1993, Mev acordó con KEMCO dar un paso atrás, ya que la compañía japonesa buscaba hacer que el juego se adaptara más a su mercado local. "Para ser honesto", señala Mev, "aunque técnicamente era muy apta, esta versión no alcanzó a la de Amiga, y podría haber sido mucho mejor". No obstante, el *First Samurai* de SNES demostró ser un decente éxito crítico y comercial.

El *First Samurai* de Amiga tuvo muy buenas críticas. "Un juego brillante y una lección objetiva para los programadores de todo el mundo", expresó Stuart Campbell en *Amiga Power,* mientras que Rik Haynes de *CU Amiga* lo definió como "una rareza entre su propia especie, un slash-'em-up con sustancia". La música obtuvo un elogio especial, especialmente la vivaz melodía del título, compuesta por Nick Jones, colaborador de Cecco de toda la vida. Como se señala en la mayoría de las críticas, el resultado fue un videojuego altamente profesional en todos los departamentos, algo de lo que Vivid Image podría estar orgullosa. "*First Samurai* es uno de mis juegos favoritos de entre los que estuve involucrado, por lo que es muy importante", recuerda Mev con cariño. "Todo el equipo hizo un excelente trabajo, incluidos Raff, Teoman y John". Si bien los eventos que rodearon a *First Samurai* obstaculizaron su lanzamiento a principios de los noventa, hoy se le considera uno de los juegos más logrados técnicamente y de los más jugables (aunque, ejem, un poco difícil) del Commodore Amiga y más allá. ★

Nuestro agradecimiento a Raffaele Cecco, Mev Dinc y Teoman Irmak por su tiempo. Para saber más sobre *First Samurai,* la historia de Vivid Image y la trayectoria de Mev Dinc, no os perdáis su autobiografía, *Life Is A Game*.

CÓMO SE HIZO

Ghost Hunter



LOS DATOS

- » **COMPAÑÍA:** SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
- » **DESARROLL.:** SCE CAMBRIDGE
- » **LANZAMIENTO:** 2003
- » **PLATAFORMA:** PLAYSTATION 2
- » **GÉNERO:** SHOOTER EN TERCERA PERSONA



MÁS DEL CREADOR

MEDIEVIL
SISTEMA: PLAYSTATION
AÑO: 1998

MEDIEVIL 2
SISTEMA: PLAYSTATION
AÑO: 2000

24: THE GAME (EN LA IMAGEN)
SISTEMA: PS2
AÑO: 2006

HAY ALGO EXTRAÑO EN EL BARRIO, ¿A QUIÉN VAS A LLAMAR? SI A PRINCIPIOS DE LOS 2000 ESTABAS EN EL BANDO DE PLAYSTATION Y TE APETECÍA ATRAPAR FANTASMAS, SOLO HABÍA UNA RESPUESTA POSIBLE: ¡GHOSTHUNTER!

TEXTO DE JAMES DYSON

Ghosthunter fue un juego de acción y aventura con temática fantasmal desarrollado por SCE Cambridge, creadores de la saga de culto *MediEvil*. Editado en 2002 en exclusiva para PlayStation 2, el juego nos metía bajo la piel de Lazarus Jones, un detective novato de la policía de Boston convertido en exterminador de fantasmas. Tras ser requerido para investigar unos extraños sucesos en un instituto abandonado, Jones desataba accidentalmente una horda de fantasmas, demonios y bestias de patas largas, hasta entonces atrapadas en una misteriosa máquina ubicada en un sótano. Con la ayuda de la IA de la máquina, Lazarus debía deshacer el caos que había provocado y de paso, poner fin a un siniestro complot.

La mecánica principal de *Ghosthunter* combinaba acción con la resolución de puzles. A través de una perspectiva en tercera persona, los jugadores tomaban el control de Jones, pudiendo enfocar la acción a través de un zoom e incluso activar una vista en primera persona, aunque esta última no permitía desplazar al personaje. Al principio del juego, el espíritu de Jones se fusiona con un espectro mudo y benévolo llamado Astral. Además de permitirle ver a los fantasmas, Astral también cumplía un papel clave en la resolución de los puzles. En momento concretos, el jugador podía invocar al espectro para que abandonara el cuerpo de Jones y así poder explorar el entorno a través de sus ojos. Astral podía alcanzar lugares inaccesibles para Lazarus, así como interactuar con determinados objetos para abrir nuevos caminos. A medida que avanzaba el juego, se iban desbloqueando nuevas habilidades para Astral, necesarias para ir resolviendo los sucesivos puzles.

La mecánica de combate era bastante sencilla, aunque ofrecía detalles curiosos. Al estar ya muerto, Jones no podía matar a sus enemigos, solo atraparlos. El jugador tenía acceso a un variado arsenal con el que enfrentarse a estas apariciones, desde armas de fuego convencionales, como una pistola y una escopeta, hasta armas espectrales que utilizaban como munición la energía ectoplásmica que soltaban los enemigos. El arma más destacada era la Granada de Captura, que recordaba a las mochilas de protones de *Cazafantasmas*, aunque en realidad su funcionamiento era más parecido a las Pokéball de *Pokémon*. El jugador debía debilitar primero al espectro con armas convencionales y cuando las defensas del fantasma bajaban lo suficiente, podía lanzar la Granada hacia el espíritu, atrapándolo en una explosión de impresionantes efectos visuales. Aunque el dispositivo regresaba automáticamente a las manos de Lazarus, el héroe solo tenía acceso a una única Granada. Esto provocaba que el enfrentamiento contra varios enemigos a la vez se convirtiera en una sesión de malabares, con el ir y venir de la Granada mientras Jones seguía escupiendo plomo contra los fantasmas.

> “El nivel del pantano se inspiró en películas como Deliverance”
> **JAMES SHEPHARD**

Tanto los escenarios como los enemigos desplegaban hacían gala de una amplia variedad y creatividad. En el transcurso de su odisea, los jugadores exploraban un pantano, una mansión gótica, un barco fantasma de la Segunda Guerra Mundial, una prisión y una base militar secreta, todos ellos dotados de una ambientación de pesadilla.

“Cada uno de los escenarios estaban inspirados en un subgénero de terror”, nos cuenta James Shephard, director creativo de *Ghosthunter*. ”Todo el equipo se inspiró en películas que les gustaban, más allá de las obvias referencias al cine de miedo. Por ejemplo, el nivel del pantano estaba basado en las películas de rednecks, al estilo *Deliverance*. El barco embrujado se creó tomando como referencia *La aventura del Poseidón* y esa joya de la serie B llamada *Deep Rising: El misterio de las profundidades*. La prisión era una evidente carta de amor hacia *La Roca*, mientras que la base ▶



» James Shephard, director creativo y productor de *Ghosthunter*.



» [PS2] Sir William Hawksmoor, al que puso voz Michael Gambon en la V.O. de *Ghosthunter*. Será tu principal antagonista en el juego.

VIVA LA DIFERENCIA

LA VERSIÓN YANKEE SALIÓ MÁS TARDE, PERO INCORPORÓ MEJORAS

La experiencia de juego de *Ghosthunter* varía dependiendo de la versión que tengas entre manos. Comercializado originalmente para el mercado europeo en diciembre de 2003, los usuarios de EE.UU. no pudieron disfrutar del juego hasta agosto del año siguiente. A pesar de las buenas ventas obtenidas en Europa, Sony no estaba dispuesta a invertir en una versión americana, por lo que Namco se encargó de poner la pasta. Durante aquel lapso de tiempo, el equipo pudo pulir y perfeccionar la jugabilidad de *Ghosthunter*, solventando muchas de las quejas que habían recibido por parte de los usuarios europeos e incorporando de paso ciertas mejoras.

Entre estos cambios se contaban ajustes en la cámara del juego, que ahora se reposicionaba de forma más natural al seguir los movimientos de Jones. Además de introdujo un sistema de calibración independiente a la hora de apuntar, y la cámara se acercaba a Jones cuando exploraba entornos más estrechos.

El combate también se equilibró, aumentando el desafío y dejando por el camino algunos de los aspectos más frustrantes del original, como la injusta agilidad de la que hacían gala algunos espectros, y se mejoró la respuesta del mando. También se introdujo un sutil elemento ‘Lock-On’ en las armas y en el lanzamiento de la Granada.

En total, y según reflejó una entrevista a SCE Cambridge, cuando *Ghosthunter* se envió a Estados Unidos, el equipo había logrado implementar más de 1.500 correcciones y mejoras.



APARECIDOS

¿CÓMO MATAR LO QUE YA ESTÁ MUERTO?



VEN, QUE TE ENSEÑO MIS JUGUETES

Los enemigos más recordados del juego, los juguetes convertidos en pesadillas andantes, nos esperaban en la decadente mansión del nivel de pantano. Entre sus muros residían los fantasmas de los niños secuestrados, cuyas almas reclamaban venganza. Al verse amenazados, los espectros infantiles transferían sus conciencias a sus ositos, que de adorables tenían poco.





ESTOY TRISTE, NECESITO UN ABRAZO

El artista conceptual Jason Wilson los describió como "los tradicionales fantasmas con sábanas, pero más malos". Estos espíritus atacaban disparando energía ectoplásmica desde lejos, o se abalanzaban sobre Jones para drenarle su fuerza vital. Lo más inquietante de todo es que llegaban a hacerse pasar por gimoteantes humanos que abrían sus bocas para desplegar su verdadera forma.





LIBERAD AL KRAKEN

Inspirado en la criatura de la película *Deep Rising: El misterio de las profundidades*, este ser nos esperaba en el interior de un acorazado embrujado de la 2GM. En vida fue el capitán del barco y traicionó a su tripulación, cuyas almas ahora buscan revancha.





DE CASTA LE VIENE AL GALGO

Mientras explora el barco fantasma, Jones se topa con el fantasma del Coronel Freddie Fortesque, descendiente directo de Sir Daniel Fortesque, el héroe de los *MediEvil*. Al principio confunde a nuestro héroe con un polizón, pero más tarde Fortesque formará equipo con Lazarus Jones para acabar con la temible bestia del acorazado.





EL ESPÍRITU DEL BAYOU TIENE DIENTES Y UNA MOTOSIERRA

Si hay tres palabras que se asocian rápidamente con 'bayou' serían caimanes, rednecks y motosierras. Estos cocodrilos incorpóreos no son espectros, sino proyecciones astrales creadas por una familia local de paletos. Aunque su origen te importará poco cuando uno de ellos se te eche encima en mitad del pantano.

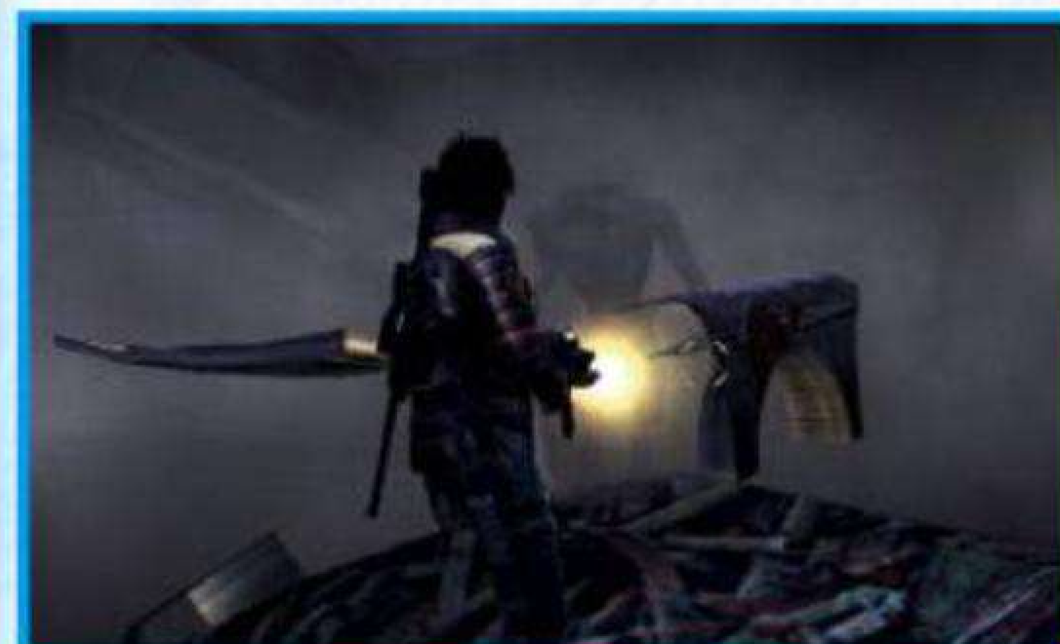


militar era una mezcla de *Terminator, Half-Life* y la increíble adaptación a cómic de *Terminator Vs Robocop* que firmó Frank Miller.

A nivel conceptual y visual, *Ghosthunter* derrocha creatividad. Tiene una estética estilizada, casi de cómic, que recuerda mucho al look caricaturesco de los *MediEvil*, lo cual no es extraño, dado que el artista principal del juego, Jason Wilson, había trabajado en las aventuras de Sir Daniel Fortesque. "*MediEvil 2* fusionaba horror y comedia, en la tradición de Tim Burton, tomando como inspiración la ficción gótica clásica. "Con *Ghosthunter* queríamos hacer algo similar, pero con un tono más realista, un poco más adulto, como un homenaje a nuestras películas favoritas de fantasmas.

En cuanto a los gráficos, también hay mucho que elogiar del juego. Aunque algunas de las localizaciones más grandes (el pantano y el complejo militar en particular), parecen bastante insulsos y vacíos incluso para un juego de aquella época, pero cuando *Ghosthunter* funciona a pleno rendimiento se convierte en un espectáculo para la vista, al desplegar una iluminación impresionante. Merece aún más reconocimiento si tenemos en cuenta que fue el primer juego de PlayStation 2 de SCE, cuyo desarrollo arrancó el mismo año de lanzamiento de la consola.

"Al dar el salto desde *MediEvil 2* [en la primera PlayStation] a *Ghosthunter* hubo que afrontar muchos desafíos técnicos", recuerda Julian Rex, uno de los programadores del juego. "Era el primer desarrollo del equipo en *C++* y su primer proyecto para PlayStation 2, así que supuso todo un reto de aprendizaje. El día que recibimos los kits de desarrollo de PS2 fue para nosotros como si la Navidad se fusionara con el monolito de *2001: Una odisea del espacio*. Nos dio la oportunidad de desarrollar entornos y animaciones mejorados, y fue la llave para acceder a tecnologías nuevas



» [PS2] Para capturar a los poltergeist antes hay que volverlos visibles, y no será sencillo porque no pararán de lanzarte cosas.



» [PS2] La detective Anna Steele, supervisora de Jones, es secuestrada por Hawksmoor al inicio del juego.

para el estudio, como el renderizado de portales, las simulaciones de tela, pelo y hierba, o las proyecciones de sombras".

En consonancia con su terrorífica temática, *Ghosthunter* cuenta también con una inquietante banda sonora, que cambia de manera dinámica cuando el jugador entraba en combate. "Sabíamos que el audio iba a ser una parte esencial dentro de la atmósfera, así que era importante adaptar la música a determinados momentos del juego", recuerda Julian. "Por esa razón decidimos invertir en un sistema de música interactiva. Por aquel entonces mi hermano era productor musical, ingeniero y músico, así que le reclutamos. Además de ayudar a definir la tecnología sonora, trabajó con sus amigos músicos para crear la banda sonora del juego".

El reparto de voces también refleja las enormes ambiciones del equipo. "*PlayStation 2* iba a conquistar el mundo con su potencia", dice James. "Pensábamos a lo grande; al principio queríamos a Brad Pitt para Lazarus y a Alan Rickman para Hawksmoor".

Esto resultó ser demasiado ambicioso, pero el reparto definitivo si llegaría a contar con algunos pesos pesados de la interpretación. El fichaje más llamativo fue el de Sir Michael Gambon (el sustituto del fallecido Richard Harris en el papel de Albus Dumbledore en la saga *Harry Potter*). Gambon puso voz en la V.O. a Sir William Hawksmoor, el malévolo espíritu de un caballero inglés del Siglo XIII y principal antagonista del juego. "Contar con un actor de renombre nunca está de más", confiesa Jon Ashley, guionista y director de voces del juego, "y como Hawksmoor era muy teatral y un villano muy carismático, Michael fue un gran acierto de casting. Fue un honor, y un gran placer, trabajar con él; estaba muy abierto a las indicaciones y se reía mucho en el estudio".

Joe Morton, el Miles Dyson de *Terminator 2*, se encargó de un doble papel: la IA que ayudaba a Lazarus y el científico que la creó. "Joe Morton es un gran actor", dice James. "Hay un momento, hacia el final del juego, en el que ambas versiones del profesor Richmond, la persona real y la IA, comparten escena. Cuando se grabaron los diálogos en Los Ángeles, Morton fue capaz de alternar ambas voces en una sola toma; fue increíble".


» [PS2] Incluso en la muerte, estos Tommies defenderán su barco hasta el final. ¡Que Dios salve al rey!




» [PS2] Una importante lección de vida: nunca te fíes de las espeluznantes muchachas victorianas.


» [PS2] ¿Está todo bien, señora? No se preocupe, soy policía. Recibimos un aviso de un incidente doméstico... Creo que volveré más tarde.


» [PS2] Hay momentos en *Ghosthunter* en los que la iluminación y la dirección artística son realmente impresionantes.


» [PS2] Pulsar el gran botón rojo de una misteriosa máquina fantasma en un viejo sótano nunca es una buena idea.

Hay dos aspectos en los que *Ghosthunter* naufraga. El primero es la jugabilidad. Aunque a nivel global no es un desastre, hay una serie de pequeños problemas que acaban lastrando el juego. El movimiento del personaje era en ocasiones muy torpe y la cámara tenía algunos defectos irritantes, como enfocar a Jones cada vez que atravesaba una puerta. "Ojalá hubiéramos tenido más tiempo para testear el juego y perfeccionar la jugabilidad", reflexiona James. "Los fantasmas a veces se movían demasiado rápido, la IA de la cámara era un tanto temperamental y nunca acabamos de pulir del todo los puzles de Astral.

> "Durante un breve momento, mi superior fue Kutaragi, el padre de PlayStation"
> **JAMES SHEPHARD**

El segundo problema es la falta de ritmo del juego, lo que puede atribuirse en gran medida a la forma en la que se organizó el desarrollo. "Cuando estábamos creando el concepto de *Ghosthunter* perdimos al jefe del estudio y al jefe de desarrollo europeo a la vez. Aunque parezca increíble, durante un breve momento, mi superior directo fue Ken Kutaragi, el padre de PlayStation. Así que el equipo que había creado *MediEvil 2* tenía libertad para hacer el juego que quisieran. Aquello fue una de las mejores, y a la vez peores, cosas que pudieron sucederle a *Ghosthunter*. Éramos un equipo joven y con talento que trabajaba sin ningún tipo de concesiones hacia lo comercial, lo que dio al proyecto algunas de sus características 'únicas'".

Esto dio como resultado un juego que, si bien se inspiraba en muchos géneros distintos, nunca logró asentarse en uno lo suficiente para ofrecer una experiencia homogénea. "*Ghosthunter* se inspiró en películas clásicas de miedo (*Deliverance*, *El Resplandor*...), pero nunca fue tan unidimensional", explica Julian. "Esto supuso un problema a la hora de encasillar el juego en un género. ¿Era terror? ¿Era comedia?

Evidentemente, los desarrolladores no fueron los únicos en estar confundidos, ya que el público también quedó dividido cuando *Ghosthunter* se puso a la venta. "Lo que más me preocupó fue el tono y la mezcla de géneros"; dice James. "En el momento de su lanzamiento, creo que mucha gente no sabía lo que realmente era. Terror o comedia, acción o sigilo, era una mezcla. Era como si hubiéramos hecho el juego para nosotros. De hecho, al verlo ahora, sigue en gran medida el modelo de una serie actual del Universo Marvel. Es como ver un episodio de *Bruja Escarlata y Visión*, *Falcon y el Soldado de Invierno* y *Loki*, uno detrás de otro. Ahora los mashups de géneros están mucho más aceptados, así que quizás nuestro juego se adelantó a su tiempo".

Ghosthunter difícilmente se puede considerar una joya oculta, en el sentido de que sea una obra maestra olvidada o una genialidad cruelmente infravalorada. Sin embargo, tu tono poco convencional y sus cuidados efectos visuales lo hacen lo suficientemente interesante como para que cualquiera que tenga una PS2, un fin de semana libre y ganas de un poco de acción terrorífica pueda darle una oportunidad. No le dejará boquiabierto, pero sí le hará pasar una buen rato. ✱



DESIGN: LA CAÓTICA ERA DE N64 QUE LLEVÓ A ROCKSTAR NORTH

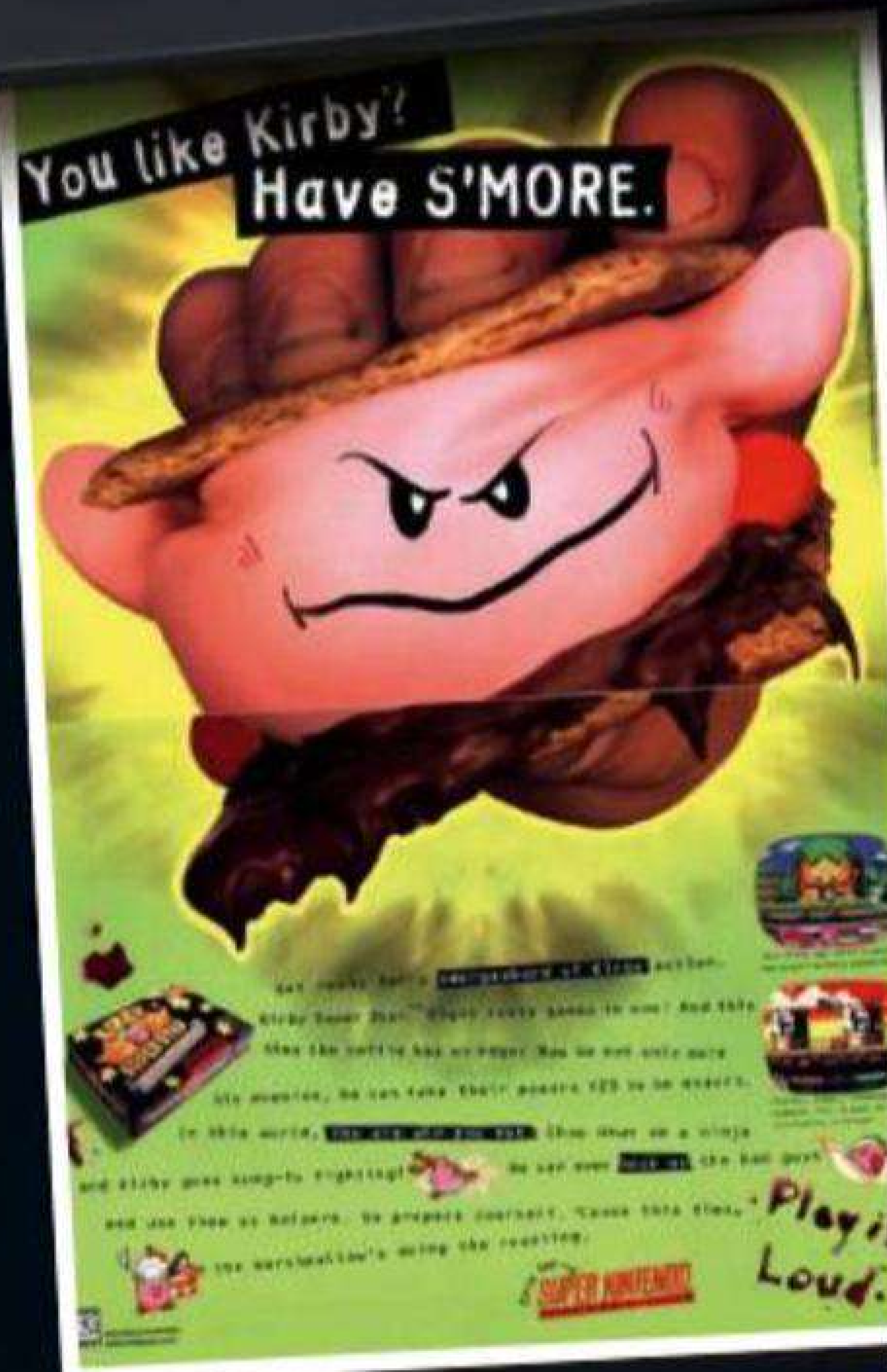
DMA DESIGN IBA A SER UN "DREAM TEAM" QUE IMPULSARÍA LA N64. LO QUE DEBERÍA HABER SIDO UNA EDAD DE ORO PARA EL ESTUDIO ACABÓ SIENDO UNA ETAPA TAN CREATIVA COMO VOLÁTIL, QUE DIO COMO FRUTO DOS JUEGOS DE CULTO, PÉRDIDAS DE EMPLEO Y, AL FINAL, GTA III.

TEXTO DE ROBERT ZAK

1998 fue un año dorado para N64, mostrando el colorido espíritu creativo de la consola y distinguiéndola de una PlayStation más seria. Fue el año en el que Link corrió por primera vez a través de una Hyrule en 3D en *Ocarina Of Time* y *Banjo-Kazooie* superó a *Mario 64*. Nintendo aprovechó la pokéfiebre con *Pokémon Stadium* (y *Hey You, Pikachu!*), y *SW: Rogue Squadron* selló el amor de la consola con LucasArts.

Pero hubo un par de juegos más que completaron la cosecha de aquel año. Aclamados por la crítica, pero sin la fortuna comercial que merecieron, *Body Harvest* y *Space Station Silicon Valley* de DMA Design eran rarezas: no encajaban del todo en el molde de N64 adecuado para niños, pero tampoco desentonaban. Emocionados por las libertades que ofrecían los gráficos en 3D, DMA se acercó a estos juegos como patios de recreo en los que experimentar. Los que trabajaron en aquellos títulos dicen que fue un milagro que vieran la luz, pero en ellos se vislumbran los núcleos de diseño que serían el germen de *GTA III* y Rockstar North.

Tras el éxito de *Hired Guns* y especialmente *Lemmings* a principios de los 90, DMA se había establecido como una desarrolladora de renombre y se propuso involucrarse con Nintendo para Project Reality (la N64). El cofundador de DMA, Steve Hammond, dice que DMA llamó la atención de





» La campaña Play It Loud tuvo lugar entre 1994 y 1996 y trató de dar una imagen más rebelde a Nintendo. Parecía encajar con la espíritu punk de DMA, pero pronto descubrirían que Nintendo seguía siendo una empresa muy conservadora. ¿Por qué Kirby está atrapado entre galletas? ¿Y por qué esa mano tenía unas uñas tan sucias?



» El departamento de diseño de DMA estaba lleno de referencias al humor que los inspiró (ojo al póster de Dilbert).





» [PC] El FPS de 1993 *Hired Guns*, fue clave en el currículo de DMA antes de unirse al "dream team" de Nintendo.

"NO HABÍA UNA ESTRUCTURA EN DMA"
JAMIE BRYAN

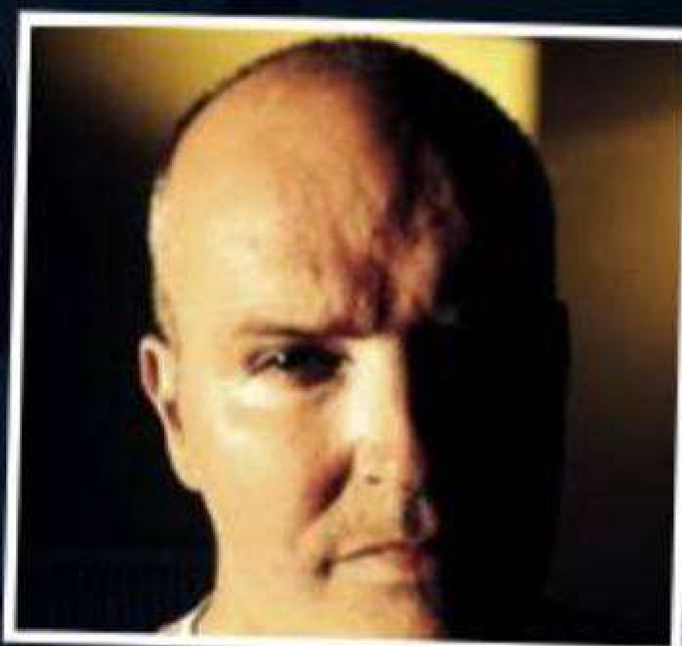
Nintendo en 1994 con un clip FMV de *Star Wars* que codificaron en un cartucho de SNES. "Dave Jones trató de llamar su atención con un pequeño truco que decía '¡míranos!' mientras arrinconaba a Nintendo en una feria comercial", cuenta Steve.

La estrategia funcionó. DMA fue seleccionado para el "dream team" de Nintendo, una lista de desarrolladores externos, incluidos Acclaim y Rareware, que trabajarían con el hardware de Project Reality mucho antes del lanzamiento de N64. En aquel momento Nintendo seguía con su campaña de marketing Play It Loud: grafitis y colores fuertes para promover una imagen de rebeldía para competir con Sega. DMA, el estudio escocés con un estilo claramente punk, parecía encajar perfectamente. Pero Nintendo encontró mucha más anarquía de lo que esperaba cuando hizo que el estudio trabajara en un almacén en Dundee.

"No había una estructura real en DMA", explica Jamie Bryan, líder del proyecto *Space Station Silicon Valley*. "No existían nociones como el proceso de diseño, y fue antes de Internet". Este enfoque despreocupado emanó del cofundador de DMA, Dave Jones, un visionario capaz de inspirar al estudio con conceptos de juegos incluso si no podían convertirlos en realidad. "Era un defensor del 'No te preocupes por el tiempo, solo hazlo bien'", recuerda Jamie. "Era la belleza de DMA. Sin productores, sin programación, solo un grupo de personas con un amor absoluto por hacer juegos".

Body Harvest se alineó como un título de lanzamiento de Nintendo 64. Los primeros documentos de diseño, que datan de 1994, lo sitúan en un futuro inspirado en la América de los años 50. Tenía el estilo de una película de serie B, en la línea de *La humanidad en peligro* e *Invasores de Marte*. La acción arrancaba con los extraterrestres matando al perro del protagonista, y el juego habría concluido con el giro de que los humanos terminan comiéndose a los extraterrestres. ▶





JAMIE BRYAN

■ Después de *Body Harvest*, Jamie continuaría trabajando con exdesarrolladores de DMA en varios proyectos, incluido un excelente juego de *Superman* para iOS que hizo con Tiger Games en 2011. Actualmente está creando un negocio de juegos WebAR junto con su viejo amigo Kirk Ewing.



GARY PENN

■ El experiodista de videojuegos. Gary Penn cofundó Denki en 2000 junto a cuatro exdesarrolladores de DMA. La compañía lanzó docenas de juegos a partir de licencias de dibujos animados a lo largo de los años, antes de pasar a sus propias IP. Su juego más reciente es el popular constructor de colonias *Autonauts*.



STEVE HAMMOND

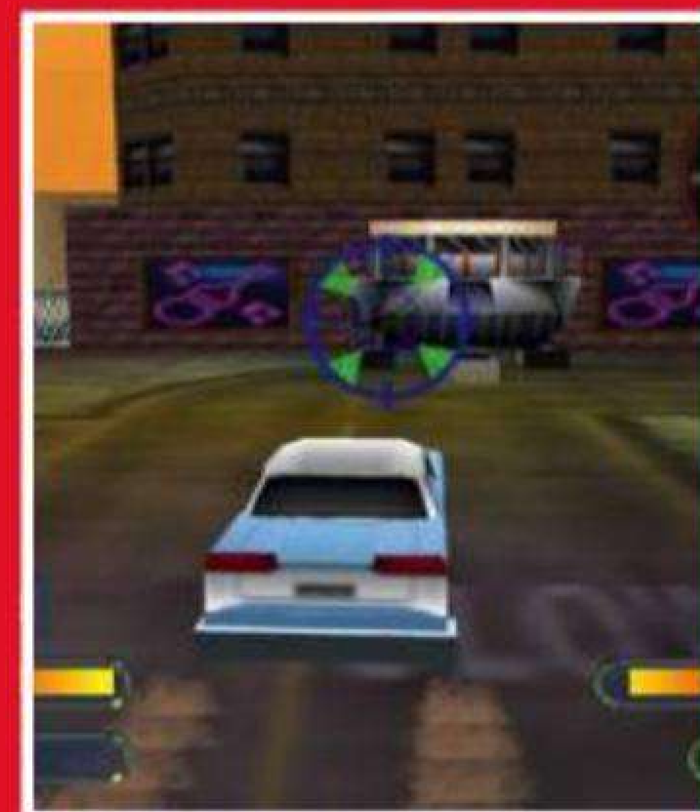
■ Steve también continuó trabajando con algunos excompañeros de DMA, y actualmente trabaja con un par de exalumnos de DMA en un nuevo juego indie. El año pasado participó en el desafío NaNoWriMo para ver si podía escribir una novela de *Body Harvest*, basada en la premisa original, en un mes. Completó dos tercios.

EL ADN DE GTA

Los ambiciosos juegos para Nintendo 64 de DMA marcaron una transición del 2D al 3D para el estudio, y en estos juegos surrealistas vemos los primeros indicios de *Grand Theft Auto III*

GRAND THEFT AUTO

■ OK, podría decirse que Adam Drake tenía permiso para usar cualquier coche, tractor y tanque que quisiera, dado que su misión es salvar el mundo, pero poder recorrer un mundo 3D y usar vehículos era muy GTA. También lo fue el matar animales y luego montar en sus cadáveres en *Space Station Silicon Valley*...





LICENCIA PARA ATROPELLAR

■ Si querías robar coches y atropellar a la gente en *Body Harvest*, podías hacerlo. Los humanos que deambulaban eran parecían recortables de papel, pero sus gritos y los charcos de sangre tras atropellarles eran bastante espeluznantes.

GRAND THEFT ANIMAL

■ El conjunto de herramientas de *Space Station Silicon Valley* les permitió diseñar un mapa de la ciudad al estilo GTA con vehículos y animales para atropellar. Le dio al estudio una idea de lo que podría ser un *GTA* en 3D, y el resto es historia...





SAN ANSPIRACIÓN

■ En un guiño a sus raíces, el nombre de la primera misión en *GTA: San Andreas* que te daba el hippie de San Fierro "The Truth" era *Body Harvest*. Es bueno ver que CJ y las familias de Grove Street respetaban sus verdaderos orígenes.



» [N64] *Space Station Silicon Valley* fue más expresivo que *Body Harvest* en su diseño artístico y sentido del humor.

PERDIDOS

***Space Station Silicon Valley* y *Body Harvest* no fueron los únicos proyectos en los que trabajó DMA durante aquellos años. Aquí están los más prometedores que nunca llegaron al mercado.**

CLAN WARS



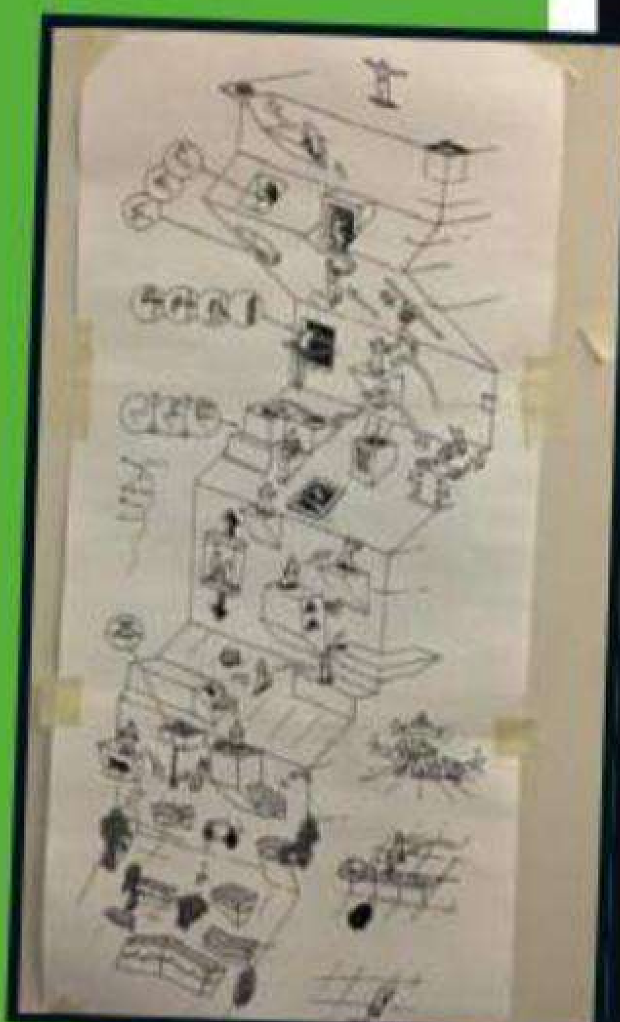
■ Este RTS iba a ser desarrollado para PC, pero *Body Harvest* tuvo prioridad. No se centraba en recolectar recursos como en un RTS típico, sino en construir un castillo y luego batallar. Construías un castillo y luego lo defendías contra enemigos humanos o la IA. Al estar ambientado en la Escocia medieval, sin duda atrajo al equipo mayoritariamente escocés de DMA.

GTA 64



■ Cuando *Grand Theft Auto* aún se llamaba *Race 'N' Chase* ya había planes para lanzarlo en N64. Después de que saliera *GTA*, se comenzó a trabajar en la migración de la versión PlayStation a N64, con gráficos mejorados y niveles adicionales. Por desgracia, los recursos terminaron migrando hacia una secuela, pura y dura, de *GTA*.

ZENITH



■ Durante los años de saturación, DMA trabajó en un juego de escalada. Elegías entre un elenco de héroes que se golpearían, patearían y saltarían unos sobre otros para llegar a la cima. Mirándolo hoy, guarda cierto parecido con el clásico de culto de 2011 *Catherine*, aunque con superhéroes en lugar de un novio infiel asaltado por visiones de culpabilidad en forma de demonio con el aspecto de su novia.

▶ Sin embargo, su encanto irónico no caló en Nintendo América ni en Nintendo Japón. Los desacuerdos sobre la historia revelaron una extraña tensión cultural a tres bandas; Japón quería una narrativa más simple en línea con otros juegos de Nintendo, EE.UU. quería que fuera más compleja, mientras que DMA tiraba por influencias británicas.

"Los juegos británicos siempre tuvieron una corriente de surrealismo y humor absurdo, y no es una coincidencia que nos haya influenciado Chris Morris", recuerda Steve. "Cada vez que se emitía un episodio de *The Day Today*, mirábamos una cinta durante la hora de la comida. Con *Body Harvest*, culturalmente, no importaba lo que hiciéramos, alguien se aseguraba de que no se consiguiera". El juego terminaría mucho más sobrio de lo que se pretendía originalmente.

Partiendo de los juegos en 2D de DOS y Amiga, a DMA le llevó un poco de tiempo familiarizarse con la potencia 3D de la Ultra 64. "Para empezar, el personaje principal de Adam Drake se renderizó en sprites, no en 3D", nos dice Steve. "Cuando el equipo vio *Blast Corps* se dieron cuenta de que el 3D no solo era posible sino necesario si no queríamos que el juego pareciera anticuado".

La gran distancia entre Kioto y Dundee significaba que la comunicación entre Nintendo y DMA se limitaba principalmente al fax. "En realidad, no intervinieron en el proceso", recuerda el productor Gary Penn. "Los faxes que enviaban eran difíciles de descifrar. No podías entender qué era lo que querían".

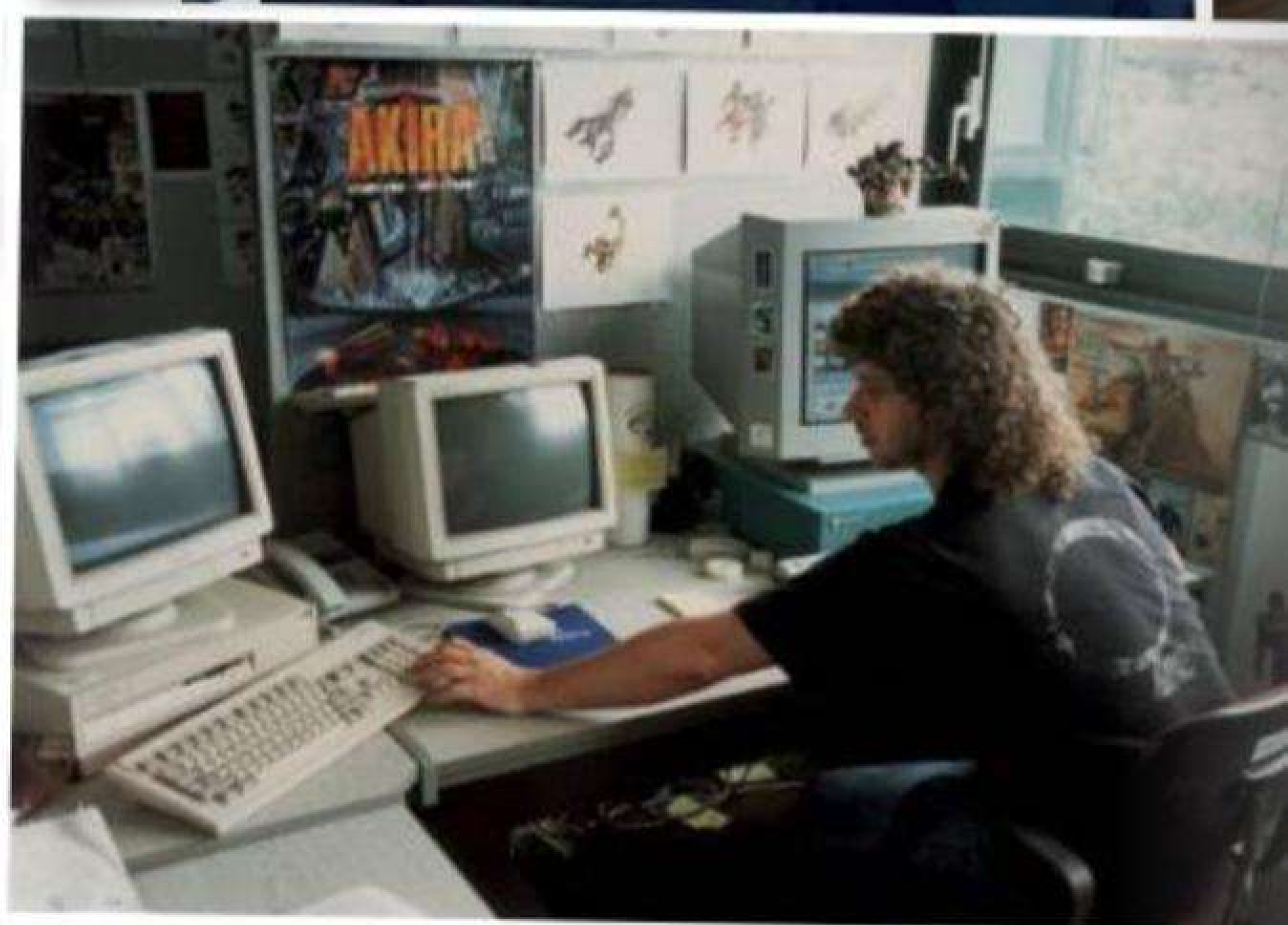
DMA logró extraer un poco de sabiduría de las visitas esporádicas de Nintendo a Dundee.

"LOS FAXES DE NINTENDO ERAN INCREÍBLEMENTE DIFÍCILES DE DESCIFRAR. NO PODÍAMOS ENTENDER QUÉ ERA LO QUE QUERÍAN"
GARY PENN

» [N64] El enfoque Toy Box de *Space Station Silicon Valley* dio uno de los juegos más extraños de N64.







» El departamento que creó *Body Harvest*. A la derecha se vislumbran un par de héroes del inacabado *Zenith*.

"Básicamente, se trataba de coger ideas y crear cadenas a partir de notas adhesivas, observar la forma de ideas similares, etc.", dice Jamie. "Nada innovador, solo pequeñas cosas".

Mientras DMA luchaba con mensajes de fax crípticos y post-its para hacer que *Body Harvest* funcionara, otro equipo interno se puso a trabajar en *Space Station Silicon Valley*. Sin la presión de Nintendo como distribuidora, el proceso de diseño fue más relajado. Al principio, el juego era simplemente un patio de recreo con herramientas que permitían que diferentes sistemas chocaran y que las cosas se cortaran y cambiaran libremente. Gary Penn lo describe como "una forma increíblemente poderosa pero que requiere mucho tiempo para hacer las cosas".

Este enfoque condujo a muchas innovaciones técnicas que tenían poco uso en el juego. Incluso antes de que comenzara el trabajo en *Grand Theft Auto 2*, *Space Station Silicon Valley* ofrecía los primeros destellos de cómo podría verse un *GTA* en 3D. "Creamos un mapa de la ciudad con el motor de *Silicon Valley*, pusimos algunos coches, un par de animales y lo llamamos *Grand Theft Animal*", recuerda Jamie. "Se veía fatal en la N64, pero aun así fue la primera vez que vimos *GTA* en 3D".

Al mismo tiempo, *Body Harvest* se estaba transformando: de un pequeño "*Defender* en 3D" pasó a ser un proto-*GTA III*, con su mundo abierto y su creciente flota de vehículos para moverse.

Mientras los desarrolladores jugueteaban, la parte comercial de DMA tenía problemas. Los fondos logrados tras un acuerdo de publicación de 4 millones de dólares con BMG Interactive para hacer cuatro juegos en cuatro plataformas (*Space Station Silicon Valley*, *Tanktics*, *Race 'N' Chase* -que se convertiría en *GTA*- y un juego de sigilo al estilo



» [N64] Adam no era el héroe más veloz, por lo que no se recomendaba atravesar niveles a pie.



» [N64] Para ser un supersoldado que viajaba en el tiempo, Adam Drake dependía extrañamente del robo de armas de los lugareños.



» [N64] Con su rayo mortal capaz de freír insectos, el escudo solar elevó a Adam a la categoría de superhéroe.



» [N64] Los aliens de *Body Harvest* normalmente luchan desnudos, pero a veces aparecen en robots blindados.



» [N64] Las habilidades de cada animal potenciaban el elemento de exploración en *Space Station Silicon Valley*.

de *MGS* llamado *Covert* se estaban acabando y había que pagar a los aproximadamente 150 empleados del estudio. Proyectos como *Zenith* y un spin-off de Kirby llamado *Kid Kirby* apenas progresaban, *Body Harvest* perdía su plaza como título de lanzamiento de N64 en 1996, y *GTA* "estaba casi paralizado todas las semanas por la división estadounidense de BMG", afirma Gary.

Después estaban las decenas de juegos que DMA estaba asumiendo sin esperanza de finalizarlos. "Estaba lidiando con siete u ocho juegos en ese momento. DMA se estaba quedando sin dinero y comenzaba a firmar juegos solo para usar los bonus por firmar para mantenernos a flote", dice Gary. "Tuvimos un gran momento a finales de 1996 cuando GT Interactive nos contrató, ¡y tuvimos que falsificar equipos de desarrollo en *Attack!* [un juego "extrañamente parecido a *Pikmin*"] y un título de estrategia llamado *Clan Wars*. Creo que teníamos a un artista y un programador que nunca habían hecho nada antes de 'trabajar' en *Attack!* y a nadie en *Clan Wars*, así que tuvimos que poner a algunos chavales allí". Todo eran parches provisionales, "tratar de aguantar para mantenernos a flote", y DMA necesitaba con urgencia sacar los juegos adelante.

El equipo de cinco hombres de *Body Harvest* lo estaba pasando mal. Nintendo Japón había reducido el juego a una historia de viajes en el tiempo bastante convencional, pero también hubo presión de Nintendo América, que llevó al héroe del juego Adam Drake a pasar por múltiples transformaciones. "Teníamos a Adam como un héroe de acción estadounidense al estilo de los 80", explica Steve. "Entonces Nintendo América quería que fuera un agente secreto con esmoquin, después un miembro de una antigua sociedad llamada The Order Of Saint George, que tenía la misión de luchar contra dragones alienígenas, y después un viajero en el tiempo".

Con la película de viajes en el tiempo *Doce Monos* recién estrenada y *Terminator* siempre presente en la cultura pop, a Steve le preocupaba que la historia fuera un cliché, pero Nintendo la vio, en cambio, como "reconfortante y familiar".

Cuando la campaña Play It Loud llegó a su fin en 1996, DMA se dio cuenta de que en el fondo Nintendo seguía siendo una empresa conservadora y que la desarrolladora de Dundee tendría que adaptarse a las crípticas demandas del gigante nipón. Pero DMA debía hacer que funcionara, sabiendo que podría conducirles a una relación a largo plazo con Nintendo como la que disfrutaba Rare. Conscientes del enfoque empresarial que reinaba en Nintendo, en DMA daban a su caos interno una apariencia de orden cada vez que Nintendo les visitaba. "Una vez hubo un premio para aquellos con la apariencia 'más mejorada' cuando Nintendo estaba de visita", recuerda Steve. "Lo gané, me dieron un Kit Kat como recompensa y me enfrenté a un resfriado por ir ese día a ver a Nintendo. Al final, se quedaron dentro de la puerta del departamento de diseño durante menos de un minuto, miraron a su alrededor mientras Dave decía: "Este es el departamento de diseño" y se largaron de nuevo". Fue tan breve que Steve todavía "no está 100 % seguro"

de haber conocido a Shigeru Miyamoto.

Quien pudo haber impresionado a Miyamoto fue uno de los "personajes coloridos" de la plantilla de DMA, como los llama Jamie Bryan. "Miyamoto y su séquito estaban cruzando el aparcamiento, y un programador - Hairy Scary Jim lo llamábamos - estaba afuera, golpeándose la cabeza contra la ventana por un código que no funcionaba, gritando '¡Joder! ¡Mierda! ¡Joder! ¡Mierda!'", recuerda. "Todo fue bastante loco. Coges a un montón de chavales, les das bastante dinero y cierto nivel de anarquía en las reglas". Jamie describe DMA como una universidad de juegos estrepitosos antes de corregirse a sí mismo: "En realidad, era más bien una escuela".

DMA convirtió *Body Harvest* en una especie de aventura de mundo abierto, con áreas interiores y misiones secundarias) pero Nintendo no quedó contenta. Retiró su acuerdo de distribución con DMA en 1997. Con poco dinero y desesperados por mantener vivo el estudio, DMA firmó un acuerdo con la británica Gremlin Interactive.

"Gremlin y DMA no encajaban bien", dice Jamie, antes de darnos una descripción cargada de improperios acerca de los gerentes de Gremlin. "Cualquiera que compra una empresa y pone un retrato al estilo estadounidense de su familia y de él, piensa, '¿Quién diablos es ese tipo?'".

Gary Penn, que en aquel momento estaba peleando por acabar *Space Station Silicon Valley*, trató de mitigar la burocracia impuesta por Gremlin. "Trajeron métodos de producción, proyectos de Microsoft, diagramas de Gantt y todas estas otras tonterías que tuve que desviar", dice, antes de admitir que, "sin su dinero, hubiéramos muerto antes". Los juegos ahora se estaban acelerando hasta su finalización. El espíritu de Dave Jones de "hacerlo bien, sin importar el tiempo que sea necesario" fue reemplazado por "eso servirá". Gary admite que las limitaciones de tiempo significaron que *Space Station Silicon Valley* estaba "cargado con todas las cosas buenas; había mucha más complejidad y riqueza al principio. Ayudó a que el equipo usara repertorio, construyera y reutilizara cosas, y no es de extrañar que el núcleo de ese equipo se pusiera a trabajar en *GTA III*".

Mientras tanto, *Body Harvest* estaba comenzando a coger forma. "Las secciones interiores daban ese contraste perceptivo entre el exterior y el interior, lo que significaba que el material exterior no tenía que ser tan enorme ni tan impresionante técnicamente", comenta Gary. "Es esa ilusión de vida, esa es una de las cosas que cogimos de Nintendo. No nos empujaron por esta vía, sino que dejaron atrás esta pantomima a la que teníamos que intentar encontrarle sentido".



» [N64] ¿Es arriesgado decir que las misiones de coches de bomberos en *GTA III* se originaron en *Body Harvest*?



Sin Nintendo cerniéndose sobre el equipo, DMA podía introducir algunos elementos más oscuros en el juego. Gente pequeña poblando el mundo, gente a la que se podía disparar y atropellar, aunque con un castigo. Había una brutalidad e intensidad en el juego que, en retrospectiva, era inimaginable como un juego propio de Nintendo.

Body Harvest y *Space Station Silicon Valley* finalmente se lanzaron en septiembre y octubre de 1998. Con presupuestos de marketing de no más de 20-30 mil libras cada uno, ambos juegos se vendieron mal a pesar de la buena acogida por parte de la crítica.

En los últimos años del DMA Design original, aquellos juegos fueron una última actuación apropiada para la compañía: poco convencionales, imaginativos y ambiciosos. Pasarían a ser merecidamente defendidos como clásicos de culto dentro del catálogo de Nintendo 64. Steve admite que le cuesta reconciliar la veneración que recibe *Body Harvest* entre los fans con su propia experiencia al hacerlo en su momento. "*Body Harvest* ocupa un lugar extraño para mí, porque no puedo verlo como es", dice. "Mirando hacia atrás, me doy cuenta de que me rompió". Cuando le preguntamos si cree que el juego hubiera resultado mejor de no haber contado con Nintendo como distribuidora, responde francamente: "Sí, absolutamente. También se habría terminado unos años antes".

Poco después de lanzar los juegos, DMA Design se fragmentó. Infogrames compró Gremlin en 1999, que luego vendería DMA Design y sus activos a Take-Two Interactive, la nueva empresa matriz de *GTA* y la distribuidora BMG Interactive de *Space Station Silicon Valley*. Take-Two asignó a Dan y Sam Houser para dirigir la recién fundada Rockstar Games, mientras que los desarrolladores de *Space Station Silicon Valley*, Leslie Benzies, Aaron Garbut y Obbe Vermeij, estuvieron entre los que se quedaron en DMA Design.

Muchos miembros del personal de DMA fueron despedidos durante aquel tiempo, y el resto del equipo se puso a trabajar en *Grand Theft Auto III*, antes de convertirse en Rockstar North en 2002.

Le comentamos a Gary Penn que la DMA de finales de los noventa nos da la impresión de que poseía el espíritu optimista de un estudio independiente moderno, aunque ampliado a un tamaño insostenible. "Es una buena forma de describirlo", nos responde Gary. "Fue algo anacrónico, en algunos aspectos fue como los modelos de desarrollo libre de los años ochenta, en otros como la escena indie de hoy".

En la actualidad, la saga *GTA* ha ayudado a Rockstar Games a cultivar una imagen un tanto rebelde, pero en este punto es poco más que un espejismo corporativo de una empresa conocida por su escasa ética de trabajo y su preocupante cultura del crunch. Fue DMA Design, predecesora de Rockstar, la desarrolladora que realmente encarnó el espíritu punk: apasionada y ambiciosa, desordenada e insostenible.

Jamie Bryan lo resume bien: "No estoy lo suficientemente enfadado como para pensar que así es como deberían operar todas las empresas, pero era un entorno en el que la creatividad podía florecer. Y eso debe respetarse". ✱

"BODY HARVEST OCUPA UN LUGAR EXTRAÑO PARA MÍ. ECHANDO LA VISTA ATRÁS, ME DOY CUENTA DE QUE ME ROMPIÓ"
STEVE HAMMOND


» [N64] Cada nivel de *Body Harvest* se dividió en capítulos separados por el duelo contra un jefe.



» [N64] El nivel de la década de 1950 en EE. UU. da idea de cómo podría haber sido *Body Harvest* antes de que Nintendo insistiera en la idea del viaje en el tiempo.

» [N64] En el nivel de Grecia proteges algunos lugares de patrimonio de aspecto bastante cúbico.



TU FLOTA

Algunos de los mejores vehículos que pilotarás.

1. RILEY 150
El paso lento y casi a cámara lenta de *Body Harvest* hace que esta versión de lo que sería una Harley-Davidson sea casi segura de conducir.

2. DAIMLER-BENZ PZ.KPFW. II
Dale a esta suerte de tanque Panzer un propósito más humanitario que sus creadores originales utilizándolo para salvar el mundo en ver de conquistarlo.

3. MONSTER BUG
Mira más allá de las ruedas y verás que es una versión extrema del coche más querido por todas las tías excéntricas, el Volkswagen Beetle.

4. DUSTY
Es esencialmente un Plymouth Belvedere de 1958: un descapotable de capota dura por excelencia con el que darse el lote en la parte trasera, tras aparcarlo en un autocine.



Image courtesy of Mike Dailly

5. SR SHADOW
Está basado en uno de los primeros vehículos comerciales, el Pierce-Arrow de 1916. Es sorprendentemente bueno a la hora para aplastar insectos gracias su motor de 38 CV.

6. ZERO
Entre los muchos aviones que puedes volar en *Body Harvest* se encuentra el Zero, que se basa en el avión de combate japonés Mitsubishi del mismo nombre.

7. HUEY
El icónico helicóptero estadounidense de Vietnam. Dado el extraño tinte amarillo del cielo en el nivel de EE. UU., recomendamos pilotarlo con *La cabalgata de las valquirias* a todo trapo para darle el toque especial.

8. SPECTRE VTOL
No tenías que esperar a *GTA: San Andreas* para perder el tiempo en un avión de combate de despegue vertical. Había uno aquí mismo, en Siberia.


CóMO SE HIZO
FUTURE
COP
L.A.P.D.
SERVE·PROTECT·SURVIVE
L.A.P.D.
L.A.P.D.



MÁS DEL CREADOR

CYBERTIGER
SISTEMA: PLAYSTATION, N64, GAME BOY COLOR
AÑO: 1999

THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING (EN IMAGEN)
SISTEMA: PC, VARIOS
AÑO: 2003

DEAD SPACE
SISTEMA: PC, PS3, XBOX 360
AÑO: 2008



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** ELECTRONIC ARTS
» **DESARROLL.:** REDWOOD SHORES
» **LANZAMIENTO:** 1998
» **PLATAFORMA:** PLAYSTATION / PC
» **GÉNERO:** SHOOTER EN TERCERA PERSONA

HABLAMOS CON DOS DE LOS DISEÑADORES DE ESTA JOYA INFRAVALORADA DE PLAYSTATION, SOBRE SU DURA LABOR, SU INTELIGENTE MOTOR Y CÓMO DE LAS CENIZAS DE LA SERIE STRIKE SE CREÓ UNA OBRA DE CULTO QUE NOS LLEVÓ A UNA L.A. FUTURISTA.

TEXTO DE ADAM BARNES


Únete a mi grupo de Telegram, ahí encontrarás mis aportes:
https://rebrand.ly/byneon
Escanea el código QR

Aunque no tuvo un impacto reseñable en el mercado, *Future Cop: LAPD* logró dejar huella en quienes lo disfrutaron. Pregúntale a cualquiera que lo haya jugado y tendrás que cancelar tus citas durante la próxima hora mientras soportas toda una perorata nostálgica.

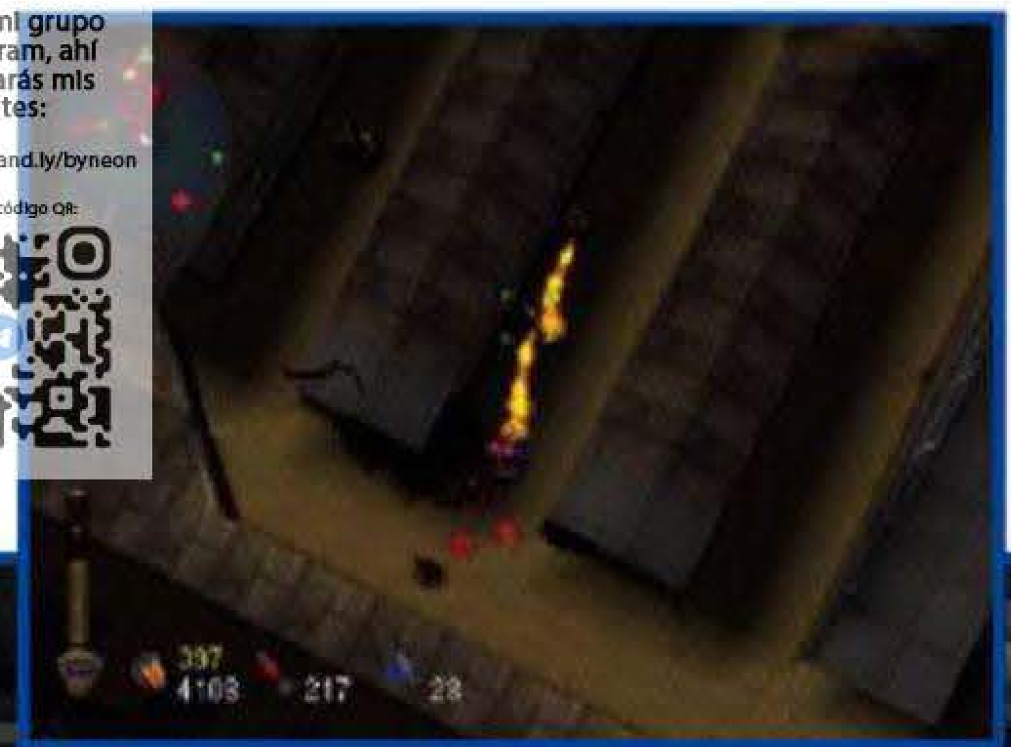
Debemos esta obra de culto a un modesto equipo de Electronic Arts, que estaba listo para dar el campanazo. "Éramos un pequeño equipo de desarrollo en EA Games, una especie de grano en el trasero de EA Sports, que eran quienes estaban ganando todo el dinero", recuerda Chris Crowell, uno de los diseñadores de *Future Cop: LAPD*. "Pero esto nos proporcionó una gran libertad, ya que nadie le prestaba demasiada atención a lo que hacíamos, así que casi éramos un estudio de juegos independiente dentro de la gran estructura de Electronic Arts".

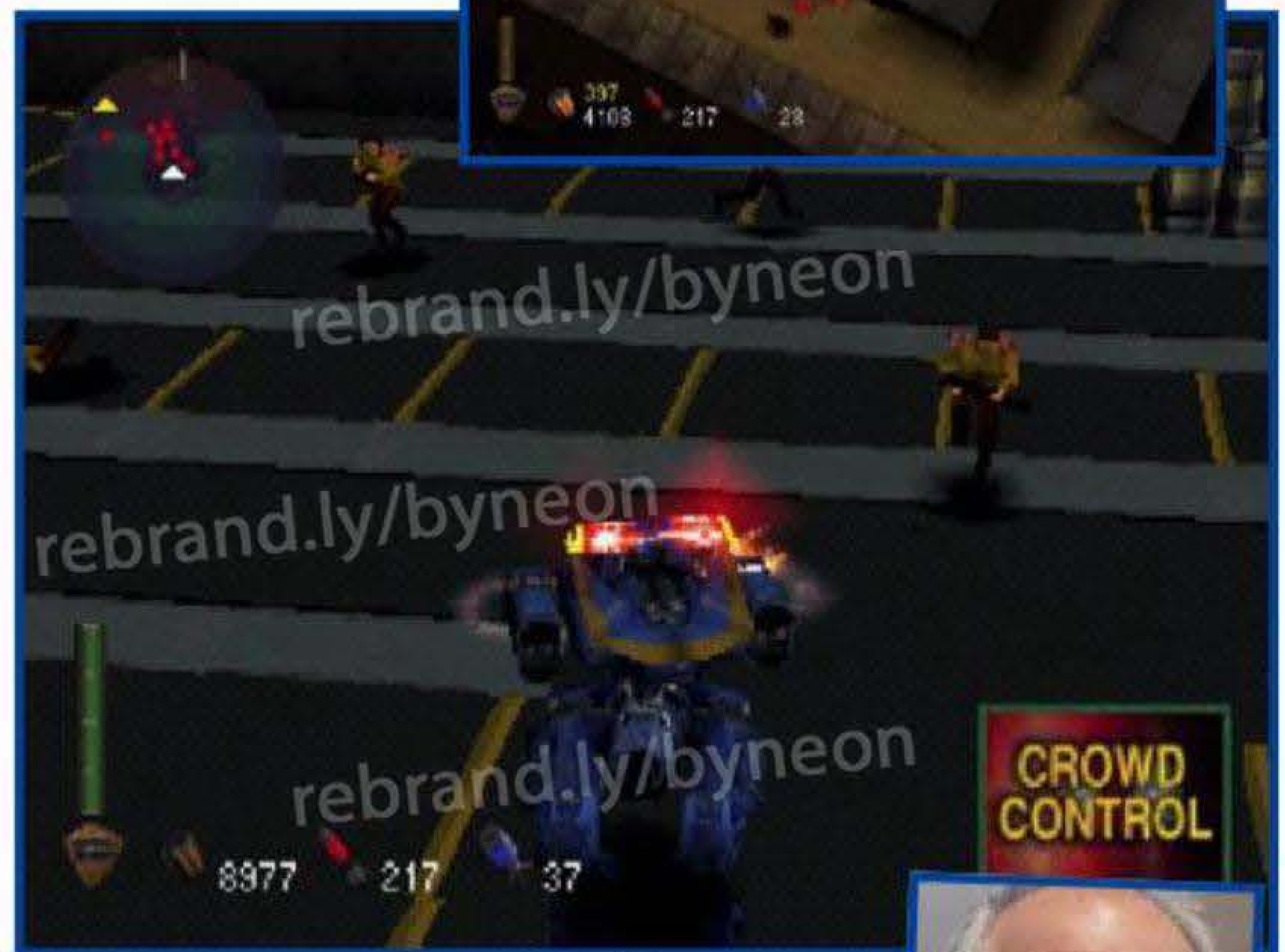
Antes habían formado parte del equipo de recursos y herramientas de EA, una división que había trabajado realizando ingeniería inversa con los cartuchos de Mega Drive, con el objetivo de que EA pudiera manufacturar sus propios juegos y así no tener que abonar esa parte a Sega. Cuando apareció Sony y declaró que solo permitirían sus herramientas, precisamente para acabar con esa clase de triquiñuelas, EA decidió cerrar aquel departamento. "Teníamos un pequeño equipo y acabábamos de trabajar en el último juego de 3DO que hizo EA, *Shockwave II: Beyond the Gate*", dice Chris. "Lo habíamos terminado y andábamos buscando lo siguiente que hacer".

Curiosamente, *Future Cop: LAPD* comenzó su vida como el siguiente juego de la serie *Strike*, tras *Nuclear Strike*. Pero EA perdió todo interés en continuar con la franquicia, a pesar de su popularidad. "EA pasó a tener una mentalidad únicamente enfocada a la búsqueda de blockbusters", dice Chris. "El último juego de *Strike* se vendió bien, pero no tanto como esperaban, había que pensar en otra cosa". Ya se había trabajado en el prototipo del siguiente *Strike*, y al igual que el juego que se convertiría en *Future Cop*, el desarrollo inicial involucró a un robot transformable, solo que en un helicóptero en lugar de un coche de policía.



» [PlayStation] El escenario futurista combinaba una mezcla de robots, ciborgs, mutantes y señores del crimen.

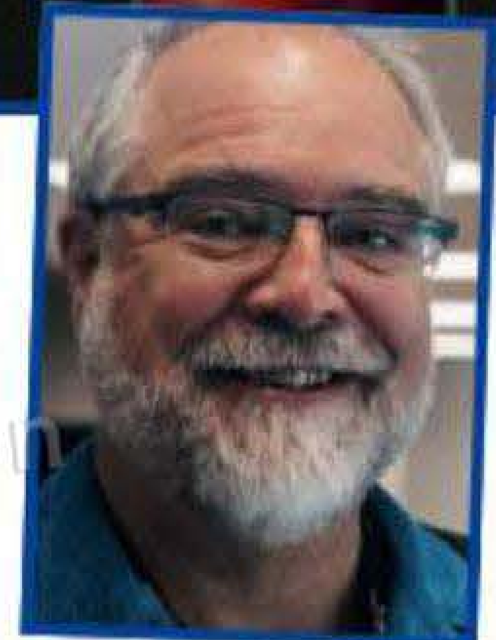




» [PS] Cada nivel tenía algún "Control de multitudes", que permitía descargar toneladas de plomo sobre un gran número de enemigos.

"Al principio dimos vueltas a algunas ideas", dice Steve Nix, otro de los diseñadores. "Una muy chula iba sobre un explorador de tierras baldías, a lo *Mad Max* o *Fallout*. Estarías rondando en tu mecha, explorando y obviamente teniendo acción, conflictos varios y cosas así. Trabajamos en aquello durante un tiempo hasta que, finalmente, en marketing dijeron: 'Los policías pueden vender, hagamos un juego de policías, enfoquémonos en ello'". El mecha transformable ubicaba la acción en un futuro lejano, y como la jugabilidad se centraba en gran medida en un estilo de juego run-and-gun, se hacía necesario un cambio drástico en la ambientación: "Los policías eran básicamente el Juez Dredd: juez, jurado y verdugo al mismo tiempo", explica Steve.

El equipo estaba ubicado en EA Redwood Shores, por lo que la decisión de centrarse en un entorno inspirado en la ciudad de Los Ángeles se vinculó con el conocimiento directo que podían aportar a este mundo futurista y distópico. "Sabíamos, por haber trabajado en la serie *Shockwave*, que defender la Tierra de las invasiones alienígenas resultaba muy divertido si mostrabas lugares conocidos", continúa Steve. "Así que obtuvimos un mapa de Los Ángeles y dividimos los vecindarios, y un par de personas del equipo eran de Los Ángeles, así que conocían aquellos lugares interesantes". Como resultado, se dio lugar a un buen puñado de "locos villanos de los cómics" vinculados a estos lugares icónicos, haciendo las veces de señores del crimen. Y a partir de ahí, todo lo demás fue encajando en su lugar, a medida que proseguía el desarrollo. ▶


CHRIS CROWELL


STEVE NIX

"ÉRAMOS UNA ESPECIE DE GRANO EN EL TRASERO DE EA SPORTS, QUE ESTABA GANANDO TODO EL DINERO"
CHRIS CROWELL



MOBA ANTES QUE LOS MOBA

EL INESPERADO MODO MULTIJUGADOR QUE INSPIRÓ UN GÉNERO

■ **Es posible que utilizar el término "MOBA" sea algo escandaloso dentro de *Retro Gamer*. *Defense Of The Ancients*, o *DOTA*, ya tiene cierta edad, pero el término MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) es algo decididamente moderno. Pero aunque muchos señalan a *DOTA* como punto de partida del género, la verdad es que *Future Cop: LAPD* llegó primero. "Precinct Assault nunca fue parte del plan", explica Steve. "Ese era yo, en un fin de semana, jugando con el editor y dándome cuenta de que uno contra muchos, que es básicamente lo que es el juego principal, es divertido, pero yo era más un jugador táctico, estratégico, de campo de batalla. Así que quería ver si podía lograr algo en el editor que fuera como dos lados de la batalla yendo a la guerra, y tú eres un jugador importante en esa batalla".**

De ahí surgió la idea de las unidades automatizadas y las torres que manejarían con eficacia las unidades más débiles. Los jugadores más poderosos tenían que decidir cómo y cuándo participar, podrían equiparse con conjuntos de armas específicos, un precursor de la idea de héroes únicos con habilidades específicas. "Fue divertido", agrega Chris. "De hecho, terminamos nuestra fiesta de lanzamiento con un enfrentamiento entre el equipo de control de calidad y el equipo de desarrollo".



» [PS] El combate terrestre permitió al equipo aprovechar el entorno para crear tiroteos épicos.



» [PlayStation] El Observatorio de Griffith Park a modo de cañón láser fue la primera de las señales supervillanas que se crearon… y toda la locura que vino después se salía de las gráficas.

El equipo era increíblemente pequeño para ser una producción para PlayStation de EA, y gran parte del trabajo se dedicó al motor gráfico. Dado que el equipo se había formado en gran medida a partir de los inteligentes "cerebritos" del grupo de herramientas de EA, el impresionante motor que impulsaba *Future Cop: LAPD* abrió posibilidades para evolucionar la jugabilidad más allá de lo que originalmente podría haber atisbado el limitado alcance de un juego de la serie *Strike*. "Teníamos la tecnología del engine, al haber trabajado en los *Shockwave*, la cual podía tener personajes animados y muchos elementos en la pantalla", dice Chris. "Fue una maravillosa canalización de tecnología interna que nos permitió probar las cosas con celeridad, como la rápida creación de prototipos de juego. Era un sistema de secuencias de comandos y una herramienta de creación de mundos realmente versátil".

De hecho, esta fue la razón por la que los créditos de *Future Cop* se componían principalmente por artistas e ingenieros, y el resto por diseñadores de niveles. Con los aspectos creativos y técnicos de *Future Cop: LAPD* manejados de manera más que adecuada, darle vida al juego dependía de una enorme cantidad de diseñadores de niveles, con el poderoso editor en sus manos. "El editor tenía mucha ingeniería involucrada en términos de relleno y algo de lógica en lo que a creación de eventos se refiere, así como su comportamiento y cuándo y cómo aparecerían", explica Steve. "Al principio, el diseño principal corrió a cargo de unas pocas personas, que eran responsables de cómo funcionaba el mecha, cómo se movía y disparaba, cuál era su conjunto de armas, los tipos de enemigos… Ese diseño fue bastante sencillo, y cómo aprovecharlo en cada nivel se convirtió en responsabilidad del diseñador individual". Esto no solo llevó a una gran variedad de niveles, ya que, a través del proceso de diseño, se fueron agregando características y funciones adicionales al juego. Esto se debió en gran parte a la velocidad con la que el motor podía manejar la creación rápida de prototipos, así como al impresionante sistema de partículas, lo que daba lugar a un estupendo arsenal para el mecha. En cierto modo, el desarrollo fue más orgánico que cualquier otra cosa, ya que el equipo estaba, tal y como dice Chris, "disparando desde la cadera" ideas para el juego.

> "ME ROMPE EL CORAZÓN QUE NO HAYAMOS PODIDO HACER UNA SECUELA"
> STEVE NIX

Eso no significaba que el motor estuviera libre de restricciones, ya que contaba con las limitaciones de la tecnología de la época. "Afrontamos muchos desafíos técnicos durante el desarrollo", recuerda Steve. "Por ejemplo, la cantidad de enemigos que podrías tener en la pantalla, eso fue un gran problema. Estaban aquellas escenas que te encuentras en el juego llamadas 'Control de multitudes', y se hacía un zoom no solo porque resultaba más dramático, sino porque así se recortaba gran parte de la geometría adicional del paisaje mientras aparecían elementos móviles como soldados, señores del crimen o lo que sea con lo que estuvieras luchando. Para mostrarlos en la pantalla, tuvimos que acercar la cámara. Y, obviamente, con la perspectiva no pudimos cambiar a algo como una vista en primera persona porque no podía manejarlo, no podía renderizar gran parte del mundo."

Steve agrega que *Future Cop* probablemente solo tenga de cinco a seis enemigos realmente comprometidos con el jugador en un momento dado, siendo el resto una ilusión fabricada con sumo cuidado. "Había un ingeniero dedicado que solo se



» [PlayStation] ¿Qué pasó con aquella generación de juegos y sus horribles formas de presentar los mapas?



» [PlayStation] Cada fase culminaba en una batalla contra uno de los locos señores del crimen en plan supervillano.



» [PlayStation] La variedad del arsenal fue fruto del impresionante sistema de partículas del engine del juego.



» [PlayStation] El prototipo de *Future Strike* incluía los tanques, enemigos icónicos de la saga que también aparecían en este juego.

enfocaba en eso", dice. "Todo el enfoque no era más que el parque temático de una matanza. La ingeniería era bastante sólida en relación a la cantidad de cosas que aparecen en la pantalla, pero tan solo se trataba de una hábil maniobra para que solo pudieras ver una parte, y que esa parte siempre estuviera llena de cosas a las que disparar y enemigos con los que enfrentarte".

Este pequeño "estudio independiente dentro de EA" trabajaba de doce a quince horas al día durante seis días a la semana para hacer algo excepcional, porque en última instancia era algo que les encantaba. Solo querían "bajar la cabeza y hacer algo grandioso", y esa pasión terminó mostrándose en el producto final, que fue lanzado en 1998 para PlayStation y PC. "Éramos consciente de tener algo muy bueno entre las manos", dice Chris, señalando las críticas favorables y los comentarios de adoración de cualquiera que lo haya jugado. "Probablemente fuimos un tanto ingenuos, porque estábamos construyendo algo que nosotros mismos amábamos", agrega, "lo que significaba que iba a ser de alguna manera un nicho. Las películas de acción bien trazadas suelen ser blockbusters, por lo que creo que si EA hubiera sabido qué hacer con *Future Cop*, podría haberla convertido en una franquicia".

Sin embargo, el problema era precisamente ese: EA no sabía qué hacer con *Future Cop*, no era el blockbuster que el editor buscaba, y el equipo de marketing no se mostraba tan interesado como el equipo de desarrollo. "La diferencia residía en que no éramos realmente un indie, éramos una especie de equipo indie en la gran burbuja de EA, así que tienes que entregar el juego y dejar que los poderes fácticos hagan lo que quieran hacer con él". Chris agrega que el equipo ya era visto como "alborotador" a nivel interno, lo cual probablemente no ayudó. "En verdad armamos un escándalo con el juego anterior, *Shockwave 2*, de cuando se manejó tan mal", explica Chris. "Fuimos bastante viscerales. De hecho, los jefes del equipo enviaron un correo electrónico a Larry Probst, el CEO, y le dijeron: '¿Por qué no nos da el dinero y nosotros hacemos el marketing?'. Y claro, aquello no fue bien recibido".

A pesar de su calidad, *Future Cop: LAPD* no llegó a una audiencia lo suficientemente grande como para justificar una secuela. Podría haberse convertido en un verdadero clásico, pero EA no le dio el cariño que merecía. "No tuvo una tirada muy grande", dice Steve sobre las ventas supuestamente bajas del juego. "Estoy bastante seguro de que se vendió toda la tirada. Fue una especie de decepción para el equipo". Si EA hubiera invertido un poco más de dinero y esfuerzo, la historia podría haber sido muy diferente. "Me duele no haber tenido la oportunidad de hacer una secuela", agrega Steve, "pero estoy feliz de que la gente todavía piense en *Future Cop*, incluso 20 años después. Muchas de las cosas que escucho son: 'Hombre, jugué muchísimo con esto cuando era niño', y claro, entra la nostalgia, y me hace feliz saber que había cambiado la vida de alguien, de alguna manera, al brindarle alegría". ✱



» [PS] El modo Precinct Assault era una clase completamente nueva de multijugador, que se adelantaría en el tiempo a los MOBA.

LA CONEXIÓN STRIKE

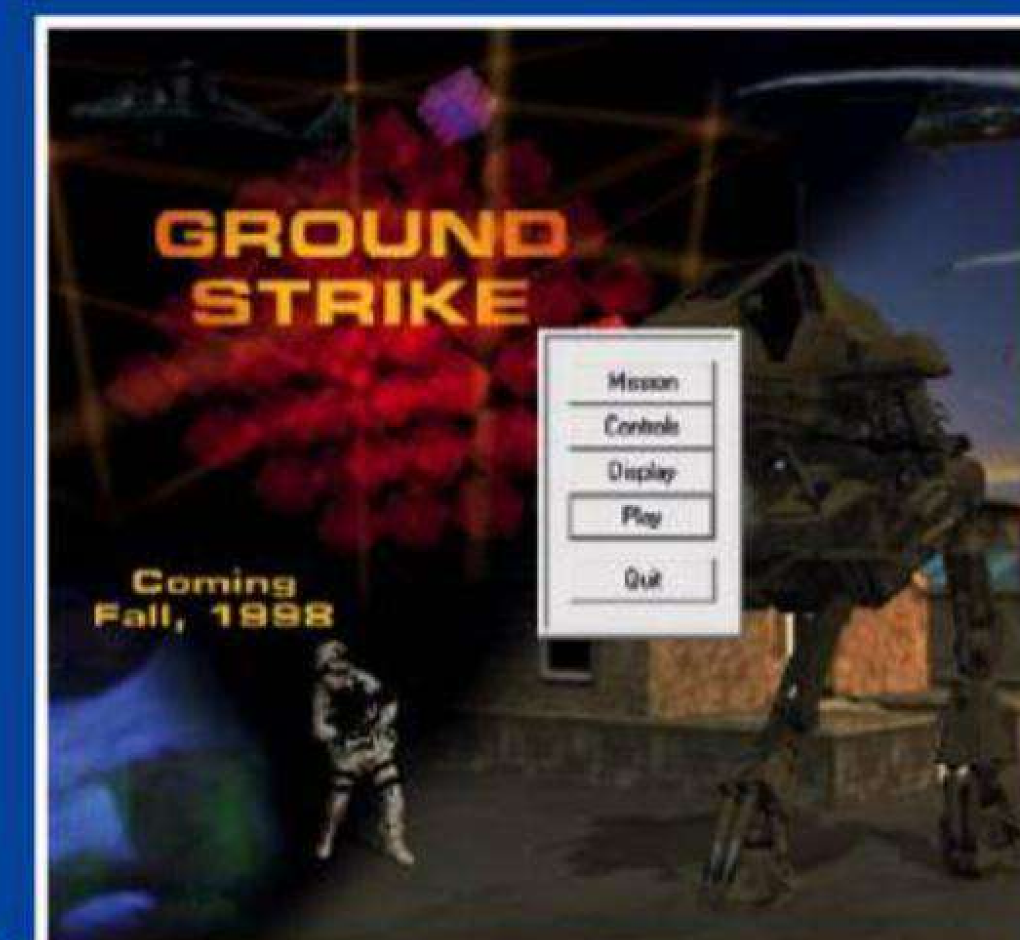
CÓMO FUTURE COP ESTUVO A PUNTO DE SER FUTURE STRIKE

■ Nunca sabremos por qué Electronic Arts decidió darle la espalda a una de sus franquicias de 16 bits más populares, pero antes de *Future Cop: LAPD* se barajó un *Future Strike*. Habría sido una secuela de *Nuclear Strike,* el juego que acabaría convirtiéndose en la despedida de la franquicia. "Eric Holden, el director de arte técnico, había estado trabajando en un robot transformable que podrías pilotar mientras realizabas misiones a lo *Strike*", explica Chris sobre el diseño inicial de lo que iba a ser *Future Strike*.

"La historia cambió drásticamente, así como la ubicación", dice Steve sobre las novedades que habría ofrecido respecto a las entregas anteriores de la saga. "*En Future Strike* íbamos a tener un supervillano que iba a hacer algo al mundo, e irías a diferentes lugares alrededor del planeta para atacar las bases del supervillano".

La herencia de esto se puede apreciar en los locos señores del crimen de *Future Cop: LAPD*, pero al mudarse a una localización real y tangible como Los Ángeles, además de mantener la acción anclada al suelo tras desaparecer el helicóptero, el juego también cambió lo suyo con los mechas transformables. "Pero los roles eran bastante similares", añade Steve, "te transformas en el coche para pasar rápidamente de nivel o pasar del punto A al punto B, y luego cambiar al mecha, que era más efectivo en combate".

Aunque las similitudes aún se pueden apreciar en el producto final, la verdad es que el equipo sintió que, sin las limitaciones y expectativas de la marca *Strike,* podrían concentrarse en crear algo distinto, el mejor juego que fueran capaces de hacer.



ASí QUE QUIERES COMPRAR...



JUEGOS DE MEGA-CD

El CD-ROM de MD no fue el éxito que Sega esperaba, pero a lo largo de su corta vida acogió una pequeña selección de excelentes exclusivas y ports mejorados que lo convierten en una tentación para los fans del retro.

Texto de Ashley Day

A TODA PASTILLA

SONIC CD

VAS A PAGAR +29€ JAPÓN



DESARROLLADOR:	SEGA
LANZAMIENTO:	1993

Mientras Yuji Naka estaba en EE.UU. desarrollando *Sonic 2*, Naoto Ohshima se quedó en Japón para crear una secuela distinta, que haría uso de todo el potencial técnico del formato CD-ROM. *Sonic CD* rebosaba contenido y amor, incluyendo una inolvidable intro de dibujos animados, una asombrosa fase de bonus que utilizaba la tecnología de escalado de sprites del Mega-CD y, lo más importante, ofrecía tres versiones de cada fase. Al atravesar a todo velocidad los carteles de Pasado, Presente y Futuro, Sonic viajaba a versiones alternativas de cada zona, lo que elevó al cubo las posibilidades de exploración y la rejugabilidad.

Con toneladas de contenido y una mecánica irresistible, *Sonic CD* es un juego tan colosal como infravalorado. Por suerte, no es demasiado difícil de encontrar y suele estar a buen precio. Si quieres una copia estadounidense a precio de derribo, busca la versión "Not for resale" que se incluía junto al pack del Sega CD. La diferencia de precio respecto a la versión estándar es más que notable.



¿SONIC BOOM?

La música de Sonic CD

La mayor decisión que plantea *Sonic CD* no es comprarlo o no (deberías hacerlo), sino qué versión adquirir. La versión USA tiene una música completamente distinta a la japonesa y europea. La BSO americana, compuesta por Spencer Nielsen, tiene sus propios fans (casi todos yanquis), pero la japonesa/europea es un derroche de creatividad musical por parte del Sonic Team, incluyendo los temazos cantados de la intro y los créditos finales. Aún sigue viva la discusión sobre qué versión es superior, pero si prefieres la americana estás muy, muy equivocado.





VAS A PAGAR +47€ EUROPA

VAS A PAGAR +47€ USA



» [Mega-CD] Ni Tails ni Knuckles aparecen en *Sonic CD*, pero este título supuso el debut de Amy Rose.

UNA TÁCTICA UN TANTO CARA

SHINING FORCE CD

VAS A PAGAR +176€ EUROPA

DESARROLLADOR: SONICI SOFTWARE PLANNING
LANZAMIENTO: 1994

VAS A PAGAR +258€ USA

Si eres fan de esta saga de RPG estratégicos de Sega, *Shining Force* es una compra esencial, repleta de bondades tácticas. Software Planning no solo incluyó en el disco los remakes para 16 bits de los dos primeras entregas de Game Gear, sino que también añadieron dos escenarios extra, exclusivos, con su propia historia y batallas. Dado el que primer título de Game Gear jamás se editó fuera de Japón, esta es la única forma de jugarlo en inglés.

Shining Force CD no es precisamente barato hoy en día, y además requiere algo más de inversión extra si quieres pasar los datos guardados de un escenario a otro. No hay espacio suficiente en la memoria interna del Mega-CD para conservarlo todo, así que deberás invertir además en un cartucho RAM para realizar el Backup de las partidas.



» [Mega-CD] Los gráficos lucen mucho más bonitos que los de los juegos originales de GG.

VAS A PAGAR +52€ JAPÓN



» [Mega-CD] La tercera entrega de GG no se incluyó en este remake, y sigue siendo una exclusiva japonesa.

HIDEO KOJIMA, ON FIRE

SNATCHER

DESARROLLADOR: KONAMI
LANZAMIENTO 1994

VAS A PAGAR +1.000€ USA

El clásico ciberpunk de Hideo Kojima recibió diversos ports a lo largo de los años, pero si quieres jugar en inglés a esta obra de culto (algo imprescindible dada la cantidad de texto que despliega), solo podrás hacerlo desde el Mega-CD (al menos de manera oficial). Como la reputación del juego se disparó tras el éxito de la saga *Metal Gear Solid*, el precio de esta versión no ha dejado de aumentar con el paso de los años, lo que ha provocado que *Snatcher* sea el Santo Grial para los fans de Kojima y los coleccionistas de Mega-CD. Si te lo puedes permitir, te lo vas a pasar en grande. La historia es muy divertida, a nivel audiovisual es un deleite para los sentidos y además, este port es compatible con la Justifier, la pistola óptica del *Lethal Enforcers* de MD, lo que aumenta la épica en las secciones de disparos.



» [MCD] Si quieres jugar a *Snatcher* en inglés, solo podrás hacerlo aquí.

VAS A PAGAR +587€ EUROPA



» [MCD] Se censuraron ciertos detalles del original, pero la cabeza decapitada de Gibson sigue presente.

LA CASA DE LOS LÍOS

NIGHT TRAP

DESARROLLADOR: DIGITAL PICTURES
LANZAMIENTO: 1992

VAS A PAGAR +29€ USA

Los juegos FMV de imagen real fueron uno de los daños colaterales del boom del CD-ROM de principios de los 90 y aunque tuvimos que tragarnos castañas muy gordas y se suele incluir a *Night Trap* en ese lote, esta película interactiva de Digital Pictures tiene una legión de devotos fans (entre los que se cuenta el redactor jefe de *RG España*). Con sus interpretaciones de Serie B, y sus vampiros achacosos cayendo cómicamente en las trampas, llega a ser una experiencia francamente divertida.

Tanto si los amas como los odies, los juegos FMV fueron un elemento muy importante del catálogo de Mega-CD, así que ninguna colección estaría completa sin al menos incluir alguno de ellos. Y por suerte, *Night Trap* es bastante fácil de conseguir a buen precio. Si posees además el 32X, te recomendamos buscar la versión para Mega-CD 32X, que es el mismo juego pero con una calidad de vídeo muy superior.

VAS A PAGAR +4€ JAPÓN



» [Mega-CD] Sabemos que *Night Trap* se considera una castaña, pero juégalo antes de juzgar. Puede que te guste.

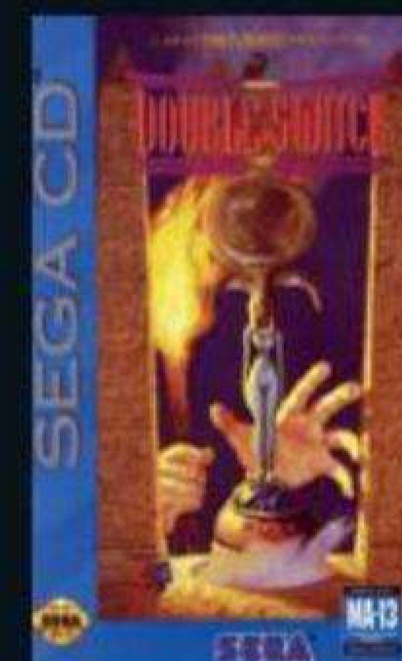
VAS A PAGAR +29€ EUROPA



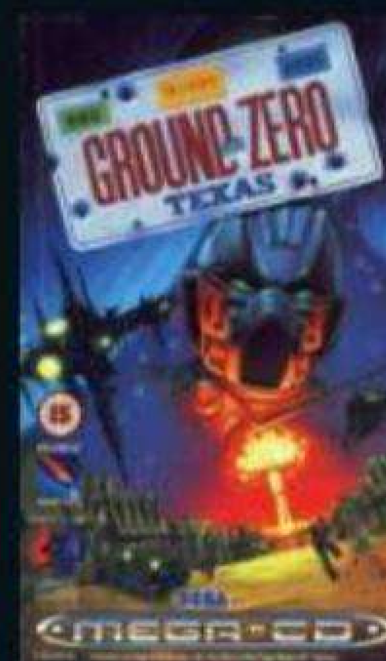
» [Mega-CD] Se necesita cierta habilidad para llegar al final, y un buen oído para saber cuándo cambiar el color de las trampas.

PURA SERIE B

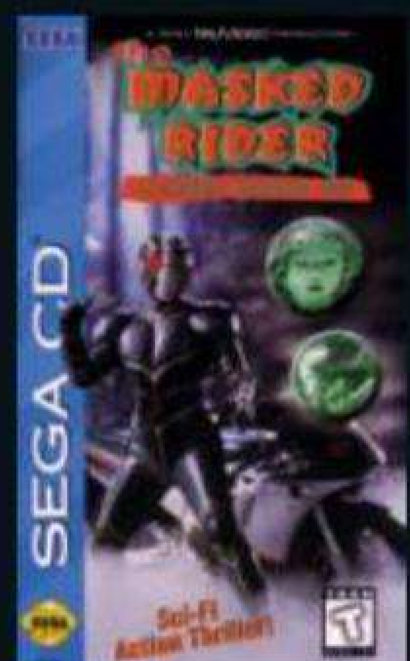
Más juegos FMV, por si te atreves...



Double Switch
Repitió la fórmula de *Night Trap*, así que aquí también tendrás que proteger una casa de los invasores, a base de activar trampas, solo que aquí los malos aparecen de manera aleatoria. Entre su reparto encontrarás a Debbie Harry, Corey Haim y R. Lee Ermey.



Ground Zero: Texas
Combina la dinámica de alternar cámaras de *Night Trap* y *Double Switch* con la mecánica de galería de tiro de *Mad Dog McCree*. Ojo, que entre sus guionistas estaba Ed Neumeier, el responsable de los guiones de *RoboCop* y *Starship Troopers*.



The Masked Rider: Kamen Rider Zo
Creado por Toei Video y basado en la película *Kamen Rider Zo* de 1993, este delirio interactivo entusiasmará a los fans de los Tokusatsu. La versión USA ofrece además el indudable encanto de un doblaje de dos duros.

¡CONSEJOS COLECCIONABLES!

Haciendo hueco
El Mega-CD tiene una cantidad limitada de memoria. Si vas a darle mucho uso, necesitarás el cartucho Backup de RAM para guardar partidas.

Importar es ahorrar
Los juegos japoneses de Mega-CD suelen ser más baratos, por no hablar de las exclusivas niponas. Con el cartucho Pro CDX podrás jugar con todos.

La gente "cool" tiene un Mega-CD 1
Hay bastantes modelos de Mega-CD entre los que elegir. El Multimega, con su diseño a lo Discman, es muy goloso, pero el Mega-CD 1 sigue siendo el más elegante de todos.

Reediciones de clásicos
Algunos juegos, como *The Secret Of Monkey Island* y *Night Trap* han vuelto a ser comercializados por Limited Run Games, en unas ediciones especiales muy bonitas.

HIJO DE LA LUNA

LUNAR: THE SILVER STAR

DESARROLLADOR: GAME ARTS
LANZAMIENTO: 1992

VAS A PAGAR +117€ USA

VAS A PAGAR +14€ JAPÓN

Lunar ha tenido tres remakes, así que si te lo perdiste en su día, cuentas con muchas opciones. Aún así, nada podrá replicar el encanto de jugarlo en su versión original. Al hacerlo viajarás en el tiempo, hasta la época en la que tecnología CD-ROM parecía no tener límites. La manera en la que se mejoró la fórmula tradicional de los JRPG añadiendo intros de animación, audio de CD y voces digitalizadas dio como un resultado un espectáculo inalcanzable para el formato cartucho.

Si no dominas el idioma japonés siempre puedes romper la hucha para hacerte con la preciosa edición norteamericana.



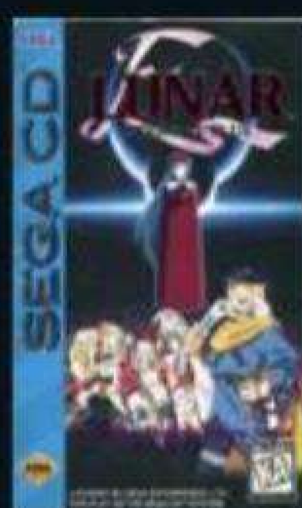


» [Mega-CD] Es un JRPG muy tradicional, pero las intros y su música son un encanto.


» [Mega-CD] Los personajes de *Lunar* fueron diseñados por Toshiyuki Kubooka.

LUNAR 2: ETERNAL BLUE
Qué esperar de la secuela para Mega-CD de Lunar

Si eres fan de *Lunar: The Silver Star*, no debes perderte su secuela, *Lunar: Eternal Blue*, que ofrece más de lo mismo, pero más grande y mejor. Cuenta con unos gráficos más impresionantes, unas secuencias de animación más largas e incluso más diálogos digitalizados. Eso sí, ten en cuenta que esta secuela para Mega-CD suele costar el doble que el primer juego, e incluía un polémico cambio realizado por Working Designs, que obligaba a gastar puntos de magia para guardar partida. El remake de PlayStation eliminó aquella controvertida mecánica.



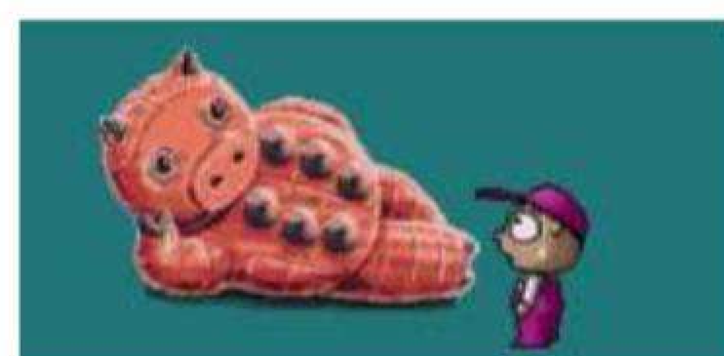
GAGS LOQUÍSIMOS

PANIC!

VAS A PAGAR +23€ JAPÓN

DESARROLLADOR: SEGA
LANZAMIENTO: 1993

VAS A PAGAR +88€ USA




» [Mega-CD] Solo aquí podrás ver a La Gioconda transformarse en mujer lobo.

Si buscas algo realmente especial para tu Mega-CD, tu primera opción debería ser *Panic!* (conocido como *Switch* en su Japón natal). Con esta chifladura maravillosa Sega intentó crear algo verdaderamente original con el potencial que ofrecía el formato CD-ROM, aunque por desgracia ni el público ni la crítica supieron entender su desternillante humor, que hará llorar de risa a los fans de los Monty Python. En el papel de Slap, y de su perro Stick, te enfrentarás a una sucesión de pantallas en las que, al pulsar distintos interruptores, desencadenarás diferentes gags o serás transportado a otra pantalla, dependiendo del botón pulsado. Una obra maestra, infravalorada en su día, que Data East tuvo la valentía de editar en EE.UU. Si tienes alguna duda, busca la intro en YouTube. No te extrañe si, diez minutos después, te ves intentando conseguir una copia del juego a través de eBay.

MECHA CD

ROBO ALESTE

VAS A PAGAR +88€ JAPÓN

DESARROLLADOR: COMPILE
LANZAMIENTO: 1992

VAS A PAGAR +94€ EUROPA



» [Mega-CD] Se planeó una secuela de *Robo Aleste* y algunos diseños llegaron a aparecer en 1993 en *Beep! Mega Drive*, pero finalmente se canceló.

Mientras que, en la mayoría de los *Aleste*, tradicionalmente se pilota una nave espacial, en *Robo Aleste*, continuación del *Musha Aleste* de MD, te ponen al mando de un mecha gigante de estética samurái, sobrevolando el Japón feudal. Con esta peculiar ambientación, Compile creó uno de los shooters más memorables de Mega-CD. Es especialmente divertido fijarse en los pequeños detalles, como las granjas y aldeas en llamas o los diminutos ninjas que vuelan por el aire sujetos a pequeñas cometas. Y menuda música.

Robo Aleste es uno de los pocos títulos que no se incluyeron en la reciente recopilación *Aleste Collection* de M2, y tampoco se reeditó anteriormente en otras plataformas, así que si lo quieres, el Mega-CD es tu única opción. Su precio no deja de subir, año tras año, así que no te lo pienses demasiado.

VAS A PAGAR +129€ USA

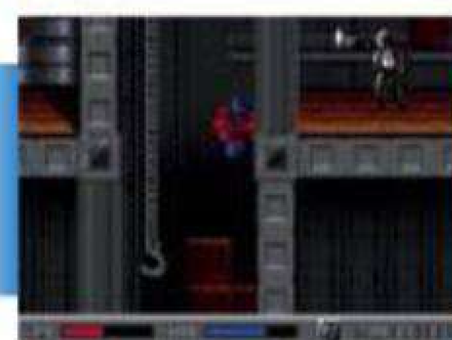
MÁS JUEGOS A CONSIDERAR



TIME GAL
DESARROLLADOR: WOLF TEAM
LANZAMIENTO: 1992
VAS A PAGAR: JAP: **+37 €**, EUROPA: **+41 €**, USA: **+70 €**



SOL-FEACE
DESARROLLADOR: WOLF TEAM
LANZAMIENTO: 1991
VAS A PAGAR: JAPÓN: **+23 €**, EUROPA: **+3 €**, USA: **+5 €**



THE AMAZING SPIDER-MAN VS THE KINGPIN
DESARROLL.: MONKEY BUSINESS
LANZAMIENTO: 1993
VAS A PAGAR: EUROPA: **+55 EUROS**, USA: **+47 EUROS**



LORDS OF THUNDER
DESARROLLADOR: ELEVEN
LANZAMIENTO: 1995
VAS A PAGAR: EUROPA: **+458 EUROS**, USA: **+264 EUROS**



THE NINJA WARRIORS
DESARROLLADOR: TAITO
LANZAMIENTO: 1993
VAS A PAGAR: JAPÓN: **+88 EUROS**

PAPÁ, NO CORRAS

ROAD AVENGER

VAS A PAGAR +3€ EUROPA
VAS A PAGAR +58€ USA
VAS A PAGAR +14€ JAPÓN

DESARROLLADOR:	WOLF TEAM
LANZAMIENTO:	1992

De todos los juegos FMV inspirados por *Dragon's Lair*, el *Road Avenger* de Data East es uno de los más épicos. En lugar de utilizar el formato de película interactiva para encarnar a un héroe, esta creación de Yoshihisa Kishimoto (el padre de Kunio y *Double Dragon*) y los animadores de la Toei nos ponía al volante de un bólido, en busca de venganza. La perspectiva en primera persona inyectaba tanta adrenalina como vértigo mientras embestías a los canallas que habían matado a tu mujer el mismo día de tu boda. Diseñado originalmente para los salones recreativos en formato LaserDisc, *Road Avenger* perdió bastante calidad visual con el salto a Mega-CD, pero nos dejó a cambio el temazo inicial, a cargo de la banda japonesa J-Walk.




» [Mega-CD] La acción FMV de *Road Avenger* es frenética.

POSTAL ORDER

POPFUL MAIL

VAS A PAGAR +293€ USA

DESARROLLADOR:	NIHON FALCOM
LANZAMIENTO:	1994





» [Mega-CD] *Popful Mail* es encantador y gustará a los fans del *Monster World IV* de Westone.

Nihon Falcom se tomó un descanso de los Action RPG como *Ys* y *Dragon Slayer*, y recurrió a su experiencia diseñando dungeon crawlers y batallas contra jefes para plasmarla en *Popful Mail*, una aventura de plataformas lanzada en 1991 para PC-88. Años más tarde, Sega pidió al estudio un remake para Mega-CD, a modo de spin-off de *Sonic*, bajo el título *Sister Sonic*. Aquel desconcertante plan se canceló, y finalmente firmaron un remake del original en CD, con intros de anime y voces digitalizadas. Working Designs le metió mano al lanzarlo en EE.UU., aumentando innecesariamente la dificultad y traduciendo pésimamente algunos chistes. La versión yanqui ya era cara en su momento, y ahora más, así que si no quieres dejarte una pasta, busca el original japonés. No te enterarás de los diálogos, pero es igual de bonito.

VAS A PAGAR +47€ JAPÓN



LOCA ALCALDÍA

FINAL FIGHT CD

VAS A PAGAR +47€ EUROPA
VAS A PAGAR +58€ USA

DESARROLLADOR:	CAPCOM
LANZAMIENTO:	1993

Aunque muy resultona, la versión SNES de *Final Fight* eliminó el juego cooperativo, uno de los niveles y al mismísimo Guy. Pero los fans de la recreativa pudieron desquitarse unos años más tarde con este fidedigno port, bautizado como *Final Fight CD*. Puede que desluciera en colorido respecto al de SNES, pero no eliminó ni un elemento de la recreativa y además tenía música de CD.

Si buscas una adaptación de *Final Fight* aun más fiel que la de Mega-CD, podrás encontrarla en los diversos recopilatorios que Capcom editó para posteriores sistemas, o en su estupendo port para GBA. Pero esto va de mejorar tu colección de títulos para Mega-CD, así que este juego tiene que formar parte de ella, sí o sí. Y si es posible, elige la japonesa, que tenía menos censura que la occidental.



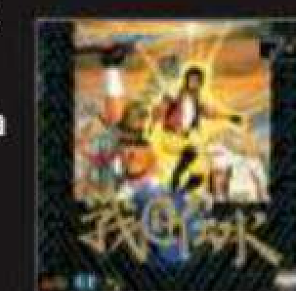



» [Mega-CD] *Final Fight* era una excelente conversión. Ojalá hubiéramos tenido más ports recreativos, en lugar de tanto FMV.

VAS A PAGAR +58€ JAPÓN

QUE SIGA LA LUCHA
Más beat-'em-ups para Mega-CD

Sengoku Denshou



El brawler de SNK tampoco es que fuera una maravilla de origen, pero además esta versión Mega-CD deslucía bastante respecto al original de Neo Geo, debido a la ausencia de juego cooperativo y unas animaciones mediocres. Solo para fans acérrimos de las peleas con ganas de completar su colección.

Sega Classics Arcade Collection



Este recopilatorio es una forma barata y sencilla de conseguir algunos clásicos de MD en formato CD, e incluye dos joyas como *Golden Axe* y *Streets Of Rage*. A primera vista son idénticos a las versiones de cartucho, aunque *Golden Axe* tiene la música de la recreativa.



KEIO FLYING SQUADRON

DESARROLLADOR:	VICTOR
LANZAMIENTO:	1993

VAS A PAGAR: JAP: **+117 €**, EUROPA: **+129 €**, USA: **+1.700 €**



VAY

DESARROLLADOR:	SIMS
LANZAMIENTO:	1993

VAS A PAGAR: JAPÓN: **+17 EUROS**, USA: **+64 EUROS**



ANDROID ASSAULT: REVENGE OF BARI-ARM

DESARROLL.:	HUMAN ENTERTAINMENT
LANZAMIENTO:	1993

VAS A PAGAR: JAPÓN: **+94 EUROS**, USA: **+211 EUROS**



FATAL FURY SPECIAL

DESARROLLADOR:	FUNCOM
LANZAMIENTO:	1995

VAS A PAGAR: JAP: **+35 €**, EUROPA: **+352 €**, USA: **+423 €**

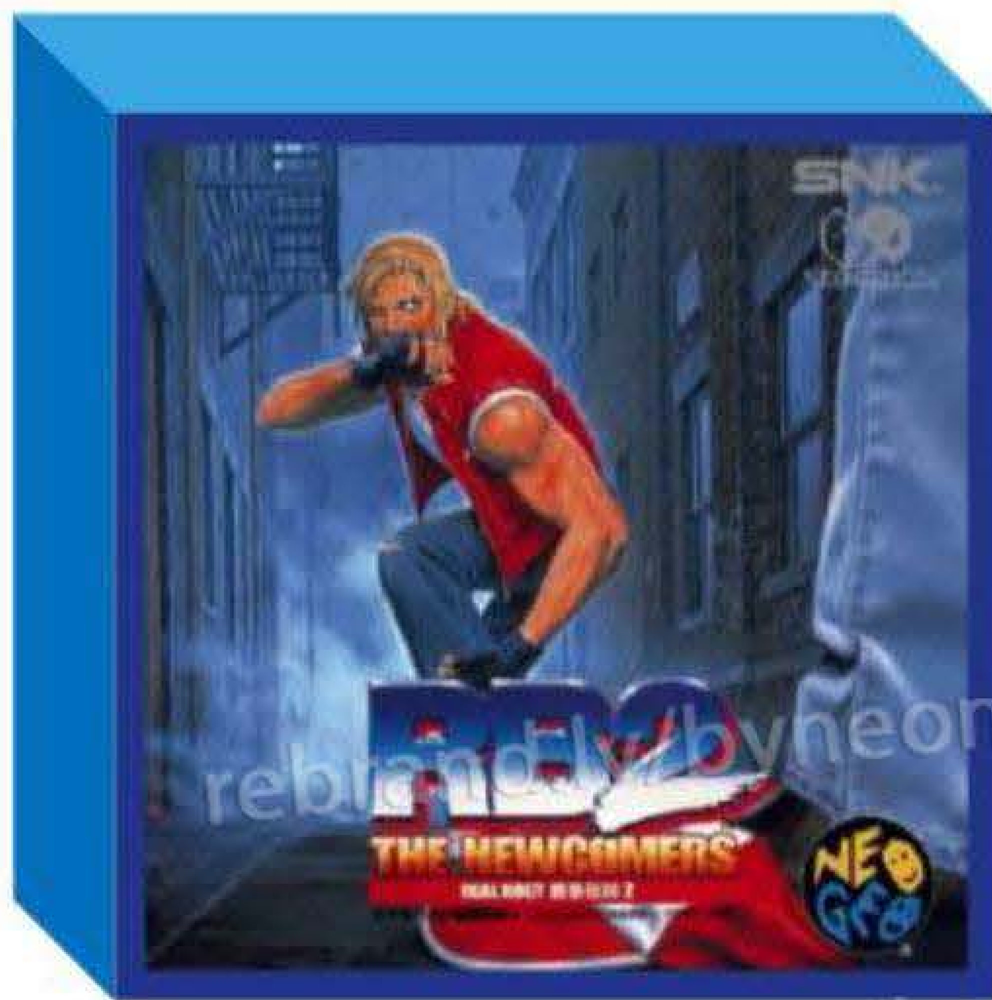


MARKY MARK: MAKE MY VIDEO

DESARROLL.:	DIGITAL PICTURES
LANZAMIENTO:	1992

VAS A PAGAR: USA: **+23 EUROS**

PANTALLA FINAL



REAL BOUT FATAL FURY 2 – MAI'S ENDING


Únete a mi grupo de Telegram, ahí encontrarás mis aportes:
https://rebrand.ly/byneon
Escanea el código QR:

» La ninja de SNK no teme a los catarros y es una luchadora prolífica que ha aparecido en todas las entregas de la saga *King of Fighters*, en siete juegos de *Fatal Fury* y en títulos como *SNK Gals' Fighters*, *SNK Heroines* y *Dead Or Alive 5*. Es una señora de armas tomar, pero como todos y todas, también tiene su corazoncito, como no tardaréis en comprobar...

01



» Mai Shiranui está exultante tras haber vencido a Geese Howard (seguro que acabó arrojándolo por una ventana). La pose de celebración es acompañada de un montón de términos "guays", incluyendo el nombre de un buscador.

02



» Aquí está el objeto del deseo de Mai: Andy Bogard, un ninja americano que se entrenó con Mai bajo la supervisión de su abuelo Hanzo. ¡Preparad el arroz y avisad a la tuna, porque parece que nos vamos de boda!

03



» Como chica moderna que es, Mai no espera a que el cura diga "ya puedes besar a la novia" y se lanza con fiereza a los brazos de su marido para darle un ósculo de los que hacen época. Los tunos ya han sacado el tenedor.

04



» Pero, ¿qué es esto? Un fraude. Cuando Mai rodea con sus brazos el cuello de su flamante esposo, la larga y abundante melena rubia cae cómicamente, revelando el secreto más oscuro de Andy: está más calvo que Mortadelo. Mientras tanto, los tunos ya han acabado con el jamón del banquete.

05



» Es la 1:20 de la madrugada. Mai despierta sobresaltada por el calvo-gate. ¿Será un sueño premonitorio? ¿Deberá comprobar en el próximo *KOF* que el pelo de Andy es real? Doble moraleja: no hay que cenar fuerte y evitad que la tuna se haga fuerte alrededor del cortador de jamón de vuestra boda..

rebrand.ly/byneon

retro GAMER

REDACCIÓN
Directora **Sonia Herranz**
Redactor Jefe **Bruno Sol**

Colaboradores **Marcos García, Sara Borondo, Atila Merino, Ricardo Suárez, Jesús Martínez del Vas, Marina Amores, José Manuel Fernández, Jesús Relinque, José Luis Sanz, Rafael Aznar, Carlos Carrera**

MAQUETACIÓN
Maquetación **Susana Lurguie**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiero y de Recursos Humanos **Rocío López Barranco**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Daniel Chamorro**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora Business Insider **Yovanna Blanco**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Director de Publicidad Juegos **Javier Abad**
Equipo Comercial **Beatriz Azcona, Estel Peris, Ainhoa Fernández-Checa**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Susana Herreros, Sara González**
Sales controller **Jessica Jaime**

SUSCRIPCIONES
departamento.suscripciones@axelspringer.es

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Social Media Editor **Noelia Santiago**
Marketing Assistant **Andrea Gómez**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Juan de Mariana 15
28045, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
+34 915 140 600
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-40540-2011



Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.

Importante información legal: De acuerdo con la vigente normativa sobre Protección de Datos Personales, informamos de que los datos personales que n os faciliten formarán parte de un fichero responsabilidad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu solicitud, y enviarte información comercial de éstos sectores editorial, automoción, informática, tecnología, telecomunicaciones, electrónica, videojuegos, seguros, financiero y crédito, infancia y puericultura, alimentación, formación y educación, hogar, salud y productos farmacéuticos, ocio, gran consumo, cuidado personal, agua, energía y transportes, turismo y viajes, inmobiliario, juguetería, textil, ONG y productos/servicios para animales y mascotas. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. C/ Juan de Mariana 15. 28045, Madrid.



Retro Gamer se publica bajo licencia de Future Publishing Limited. Todos los derechos del material licenciado, incluido el nombre Retro Gamer, pertenecen a Future Publishing Limited, y no puede ser reproducido, en todo ni en parte, sin el consentimiento previo por escrito de Future Publishing Limited.
©2016 Future Publishing Limited.
www.futureplc.com



The Pokémon Company

Nintendo

Pokémon Legends Arceus

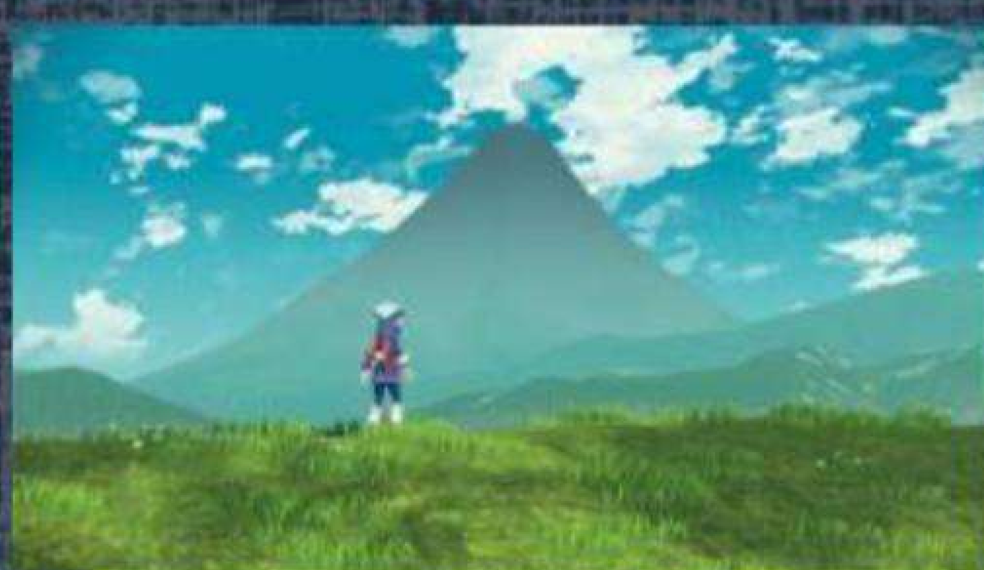
Un nuevo camino

7

www.pegi.info

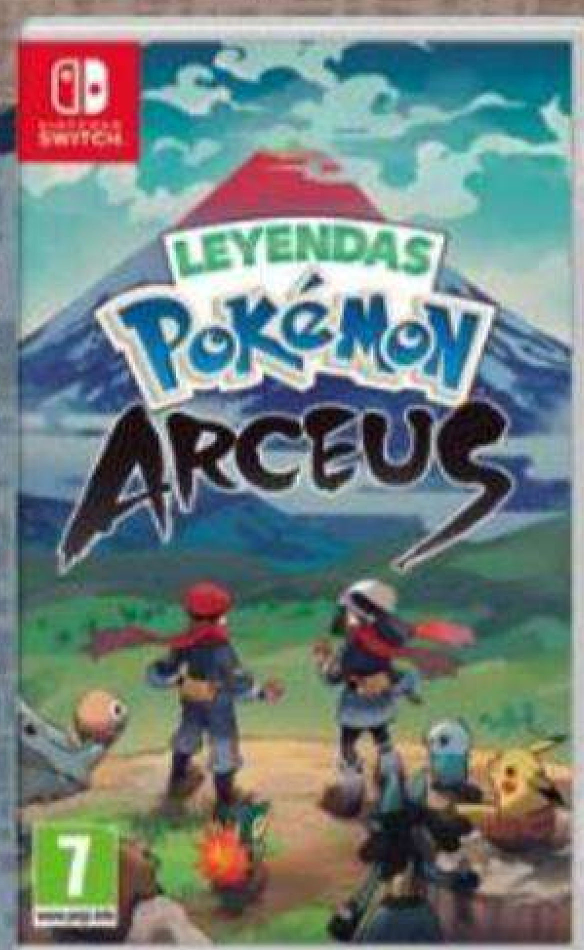
28 de enero 2022











EXPLORA LOS MISTERIOS DE LA REGIÓN DE SINNOH DEL PASADO

YA PUEDES RESERVARLO Y LLEVARTE UNO DE ESTOS REGALOS*

Póster doble cara

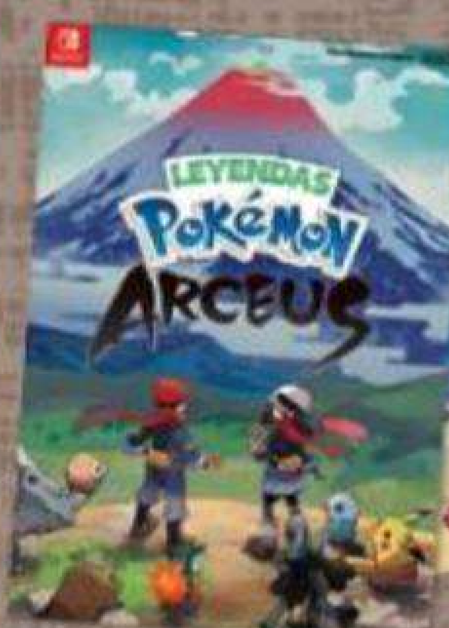




Figura Arceus



El diseño final podría variar

Steelbook



*Figura disponible en **GAME**, limitado a 5.000 uds. Steelbook disponible en **FNAC** y **MEDIA MARKT**, limitado a 5.000 uds totales. Póster disponible en **Canal Ocio - El Corte Inglés - PC Componentes - The Shop Gamer - Video Oca - Xtralife** , limitado a 5.795 uds.

©2021 Pokémon. ©1995–2021 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc.
Pokémon and Nintendo Switch are trademarks of Nintendo.